

全面通缉 / FFXIV
网游大作如何立足



生化危机6
600人团队NO HOPE LEFT

03月中
本期零售价
¥10



www.popsoft.com.cn 2012年 总第397期

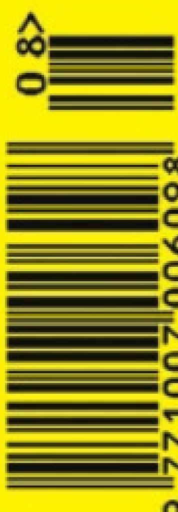
大众软件®

电脑应用第一选择



老头滚动条之
帝国脱狱指南





ISSN 1007-0060



本期重磅专题：

老头滚动条之帝国脱狱指南

我们一起膝盖中箭 + 尼恩世界通鉴 + 尼恩国家地理



本期攻城略地
上古卷轴V——天际



MARCH

本月强档

生化危机6

《生化危机6》的背景设定于浣熊市事件后的10年，僵尸爱好者们的老朋友里昂·肯尼迪君（Leon Scott Kennedy）正站在他的私人朋友美国总统身边，准备等着总统大人在电视讲话中向公众揭露有关生化恐怖分子活动的真相。可总统的讲话才刚刚开始，街道上就爆发了针对平民的生化恐怖袭击……

3

3个月内即将发售的游戏有：



杀戮原型2
PROTOTYPE 2



崛起2——黑暗水域
RISEN 2: DARK WATERS



街霸X铁拳
STREET FIGHTER X TEKKEN



权力的游戏
GAME OF THRONES

6

6个月内即将发售的游戏有：



马克斯·佩恩3
MAX PAYNE 3



黑暗血统II
DARKSIDERS II



疯狂竞速
MAD RIDERS



孤岛惊魂3
FAR CRY 3

9+

9个月内或以上即将发售的游戏有：



异形——殖民地陆战队
ALIENS: COLONIAL MARINES



德波尼亚
DEPONIA



幽灵小队——未来战士
GHOST RECON: FUTURE SOLDIER



彩虹六号——爱国者
RAINBOW 6: PATRIOTS





GAME SPECIAL P16

专题企划

帝国脱狱指南

“上古卷轴”系列的创世设定不可避免地受到了奇幻鼻祖托尔金的不朽名作《魔戒》（The Lord of the Rings）的影响。如果更追本溯源的话，那么即使是《魔戒》的描写也都很明显是起源于《圣经》中对我们这个世界创世的描述：世界的创造，是有一股更高级的力量在背后推动的结果。

BATTLE ONLINE P74

在线争锋

大作何以立足

今年我们将再次迎来数款代理大作，目前虽然自主研发是赚钱的，不然每个月也不会有那么多的国产网游上线，但这个市场无法催生出真正的大作，不是我们没能力，没创意，而是没氛围。与此同时，国外大作的消息让玩家心驰神往，供需关系越来越明确，产生新一轮的代理潮流也顺理成章。

Baidu百度 功夫英雄 百度一下



国术竞技 网游PK大革命

傲慢 Pride 竞技PK
暴怒 Wrath BOSS战
饕餮 Gluttony 精力值
懒惰 Sloth 武魂
嫉妒 Envy 化身
贪婪 Greed 真免费
色欲 Lust 看过瘾

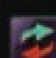
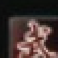
英雄难过美人关

全国开放内测 火爆进行中


单挑模式


死战模式


抢旗模式

 情义家族战  武馆争霸战  跨服竞技场

THE WAY NVIDIA 2012年度五星网游 本刊力荐 附赠七宗罪救赎卡 内含价值1888元商城道具
客服热线：021-60825099 客服邮箱：hero@kongzhong.com

网游国民级服务承诺
三反承诺 放心游戏
反外挂 反欺诈 反打钱工作室
超级承诺 从此无忧
盗号百分百赔偿
官方网站：http://hero.kongzhong.com
三反承诺 放心游戏





GAME PREVIEW P80

前线地带

生化危机6

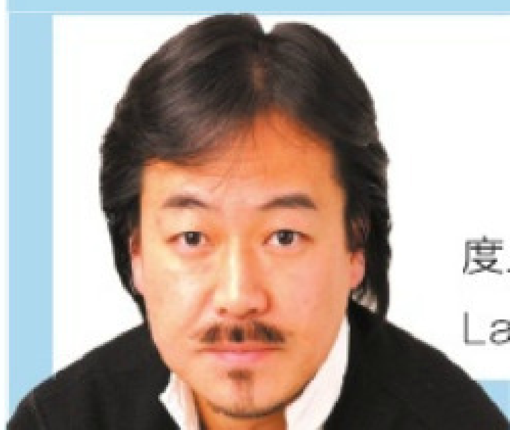
所以，当谈及《生化危机6》会有哪些新特性时，我认为它最大的新特性莫过于上面所说的“大杂烩”3个字——6角色乱入追杀僵尸的多人合作模式、死亡竞赛和夺旗混杂的联机对抗模式、看上去风格迥异的多主角单人剧情流程，再加上号称600壮士的豪华制作阵容。

REVIEWS P129

评游析道

直到我膝盖中了一箭

用了那么多年的时间，我们终于走完了伟大的塔姆瑞尔帝国一半的行省。我们曾在《上古卷轴Ⅱ》里访问了高岩省和落锤省，在《上古卷轴Ⅲ》里走了半个晨风省，在《上古卷轴Ⅳ》里踏破了中央省……而这次出现的就是帝国的第五个行省，北方的群山，天际省。



“对高清画面的追求有些过分了。”

——“最终幻想”系列缔造者坂口博信认为，现代游戏工业对高清画面的追求在一定程度上限制了开发者在其他方面投入的精力，尽管他目前手上正在开发的《最后的故事》（The Last Story）的确受困于Wii的机能，但他相信这在另一方面也使他能将精力解放出来。

“游戏主机不会消亡，但下一代会改变方式。”

——Paradox Interactive的CEO Fredrik Wester曾发表言论称“下一代主机将是最后一代”，一时间舆论大哗，他赶紧出来解释称，自己那段话的意思是说下一代游戏主机将会走向截然不同的发展路线，承担起全新的职责。





“我们需要冷静下来，面对现实。”

——索尼新任总裁平井一夫在接受《华尔街日报》采访时认为，扭转PlayStation系列硬件销量的局势对他来说可能是职业生涯最严峻的挑战，但对于索尼来说，摆正当下自己的位置，一步一个脚印地走下去，就仍然还有机会，就算索尼没有成功地解决硬件销售的问题，他也并不认为这会带来极大的麻烦。

“不要被表象迷惑了！”

——Gearbox Software总裁Randy Pitchford警告玩家，不要被其新作《异形——殖民陆战队》那火爆的宣传片迷惑了头脑，因为那其实只是市场营销方面的专注方向，而具体到游戏本身，其中的难度和挑战性可就不是短短几段预告片所能体现的了。



“这一代主机的长寿是一把双刃剑。”

——在Epic Games总裁Tim Sweeney看来，下一代游戏主机需要在机能以及所能提供的开发、内容品质上出现质的飞跃，随着本代主机的寿命不断延长，开发方所承担的压力也越来越大，越来越难于制造出具有新鲜感的产品，而新一代主机需要从根本上扭转这个局面。



“对新玩家来说，这也许是RTS类型的一道新的大门。”

——在《全面战争——幕府将军2》独立资料片《武士的陨落》中，Creative Assembly引入了大量的动态视频教学，来帮助新玩家更好地进入RTS这一游戏类型，特别是《全面战争》这种原本就极具深度的RTS游戏，而同时又不对高端玩家的游戏体验产生影响。

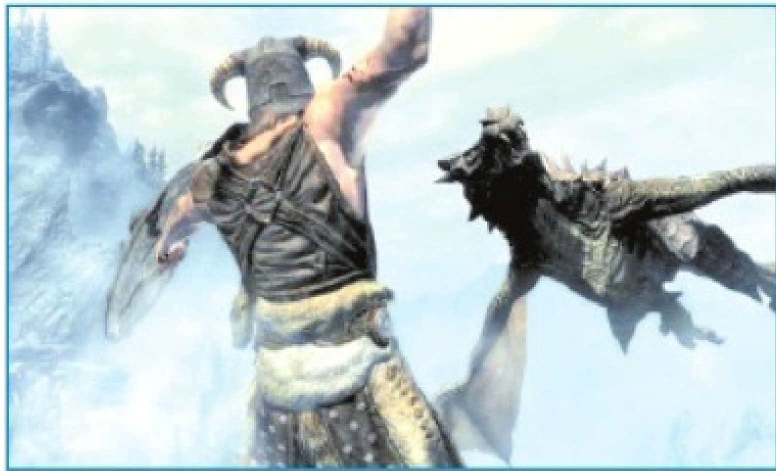
“伊丽莎白将是整个故事的催化剂。”

——伊丽莎白将是《生化震撼——无垠》庞大游戏世界中正在发生的内战的重要因素，Irrational Games创意总监Ken Levine介绍说，正是她极大地加速了整个世界正在发生的巨变。伊丽莎白代表着哥伦比亚的一个古老预言：如果她死去，整个城市也将崩毁，因此其中一方想让她成为天堂的象征。

“玩家可能并不会满意《质量效应3》的结局。”

——本作助理制作人Mike Gamble表示，《质量效应3》的大结局对玩家来说将是喜乐参半的，玩家作出的每个决定都将对整个局面产生影响，而虽然未来作品的主角很可能换人，但他建议玩家保留自己的《质量效应3》存档，说不定将来会有用。




想和它一起飞上天空吗？


如果这里都归你管会怎么样？


在《战栗孤岛》的年代还不太流行DLC这东西，B社现在能Hold住吗？

除了这些，你还想要什么？
《上古卷轴Ⅴ》未来的七大可能

IGN.com 2012.2.3 by Charles Onyett

即便是在游戏已经发售超过3个月的现在，我相信仍然有很多玩家在天际省中遨游和战斗。不过或许正在阅读此文的读者老爷您已经把整个游戏完全吃透，搞定了所有的特技，打通了所有的地下城，扒光了所有NPC身上的值钱东西，甚至已经体验过了所有MOD，现在《上古卷轴Ⅴ》已经满足不了你了，你现在渴望着DLC，但本作的制作总监Todd Howard泼了一盆冷水上来，“这事急不得，要出就要出个大的。”

下面是Bethesda在扩展《天际》上可能采取的七种方式，除此之外，你还有什么样的期待呢？

扩展技能树

没有人会对拥有更多的砍杀怪物的手段有意见吧？对于那些已经打造出了属于自己的强大龙裔，或者掌握了重型双手武器的劈砍招式的玩家来说，多上几招肯定艺多不压身。

强化的龙吼

Bethesda完全可以再塞进几个新龙吼了事，但是能加强现有的龙吼就更好了。添加第4个词也许不太符合基本设定，但没准他们发现了全新的强化龙吼的办法呢。

飞向天空

当《上古卷轴Ⅴ》公布的时候我脑袋里的第一个念头就是“能骑龙吗”？如果这个真的加入的话或许会带来很严重的性能问题，但回报绝对是值得的。

全新的旅程

“上古卷轴”系列的大型内容升级往往都会加入全新的可探索的地域，例如《战栗孤岛》在湖中打开了一座传送门，让玩家可以进入Sheogorath的疯狂国度。这让Bethesda在强化任务设计、对话和奖励上拥有了更多的自由度。

富可敌国

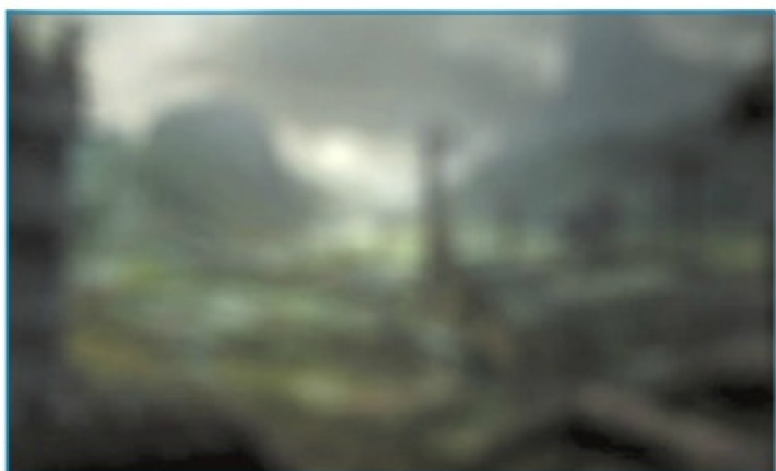
有房子当然好，除了各种装修以及让Lydia有个歇脚的地方之外，要是有个佣人晚上6点给我送晚餐那就更好了，最好还能平地起高楼造一座城堡，这些可都不是没有可能的。

不只是大象和龙

你还记得那个和牛一起四处游荡的巨人吗？你当时大打出手还是躲到一边去了？一行行毫无生气的代码在此时创造出了一个活生生的世界，Bethesda，我们还要更多。

给工匠们的爱

你原本已经可以制造武器和护甲，加以升级或者研习附魔技能为它们附加魔法属性。但这里面还有不少的提升空间。比如制造新法术也许会回归，但大概会是另外一种不会破坏游戏平衡的方式。另外Bethesda或许还会涉足另一经典的RPG特性——插槽，我知道这些要求简直是贪得无厌，但至少，都还是有些念想的。P


我们现在对这款新作只知道这些

官司缠身，作品先行
Respawn首部作品将于2013年发行

Gamespot.com 2012.2.3

一份EA内部泄漏的营销计划表显示，Respawn Entertainment的新作将于2013年第一季度（3月）发行。

在这份营销计划表上，最引人注目的便是前Infinity Ward高管Vince Zampella和Jason West带领一批原《使命召唤》开发团队制作的新作了，但本作至今为止仅有一张极为模糊的截图流出，传闻是科幻题材第一人称射击游戏，并可能支持3D技术。但首先Vince Zampella和Jason West还是得先解决与动视暴雪连绵不绝的官司才能脱身安心做开发吧。P






这里大概不是个野餐的好地方……

天际省可是活的！《上古卷轴V》——从蚂蚁到世界

PCGamer US 2012.02 Rob Zacny

编者按：本期既然是《上古卷轴V》的专场，那么我们就绝对不能手软，游戏所展现出的天际省的细节实在是太过强大，除了大量可探索的地下城、任务和NPC之外，还有很多你想象不到的惊喜哟。

首先我要声明我对蚂蚁有多么喜欢：我曾经在学校的科学课上制造出了属于自己的蚂蚁军团。研究这些六脚小怪兽的过程让我掌握了进行研究的必备科学素养，所以我一直很喜欢蚂蚁。

蚂蚁在各类RPG游戏里还是有不少出镜机会的。它们在《两个世界》中是令人恐惧的巨大敌人。它们在《辐射3》中更加让人过目不忘，在一个向1954年老电影《它们来了！》（Them!）致敬的任务中唱主角。我小时候是如此喜欢这部电影，以至于常常在电视上放它的时候躲在家具下面偷看。显然，那时的我愿意破坏任何规则，采取任何手段，付出任何代价去了解这种小昆虫。

一个活生生的世界

蚂蚁并没有在《上古卷轴V——天际》中占据多少戏份，但当你在树荫间发现它们时常列队前进时，便会感叹游戏所呈现出来的细到毫巅的精美世界，这不再是一个死寂的数字堆砌的空间，而是一个拥有自己的脉搏和呼吸的真实幻境。

别误会了，这可不只是丢了一群奇奇怪怪的野兽生物在平原上游荡，游戏呈现出了一套令人叹为观止的完整生态系统，比如你会看到狐狸追逐小鸡，鲑鱼沿着河道逆流而上，松鼠逃避狼的追捕，巨人猎杀猛犸象，螃蟹在泥潭中穿行或者是天空中翱翔的雄鹰。除了蚂蚁之外，你还可以看到很多种蜻蜓、蝴蝶、蜜蜂、飞蛾和萤火虫在各种可以采集的植物周围环绕。

自《网络创世纪》以来，再也没有一款RPG哪怕是试图去呈现这样一个多样化的自然生态体系，甚至《网络创世纪》也没有深入到昆虫世界。而这样一个世界因为其中原住民之间的种种互动而更加显得生动。

在《上古卷轴IV——湮灭》中，你偶尔能看到装备弓箭的守卫去猎鹿（或者互射），而在《天际》中到处都是各种各样的人和野生猎杀者。在《湮灭》中鹿是唯一一种不会向你发起攻击的生物，但在《天际》中野生动物的行为更加自然了。很多野兽往往会专注于自己的猎物，除非遭到攻击，否则大多时间对你视而不见。而大部分动物都是龙的盘中之餐，有时候可以有意无意的助你一臂之力，呆在一旁围观巨人绞杀一条龙的感觉实在是太棒了。

细节为王

诸如野外时常可发现动物的骸骨这种小细节或许不会有太多的评论提及，但正是这些细节让《天际》的世界如此生动。

遗憾的是，并非所有东西都浑然天成，毫无手工雕琢之感。物理引擎虽然大多时间很棒，但也时常抽风，而画面即便是在PC上，也需要不少的调整才能获得最好的效果。生物的等级较之《湮灭》的处理方式更加平和，但偶尔看到一条龙因为熊的等级随着玩家提升了而被活活拍死总是怪怪的。

整个天际省就是这样一个让人流连忘返的自然世界。如果你像我一样不墨守成规愿意打破樊笼，《天际》对你来说将是最好的沙盘游戏体验。

为什么？你将会因为发现了一种崭新的矿脉，或者是找到了新的馅饼配方中的重要材料而激动不已，同时还会慢慢挖掘自己成为这块土地的救世主的幕后真相。不论你想深入水下探秘沉船，在半山被困于暴风雪之中，还是在调戏萤火虫时忽视了背后跟踪而来的剑齿虎，这都是你绝对不能错过的世界。

怀旧



CaesarZX
过年过到吐的凯撒

过年比上班还累，惊天动地的炮仗和烟火声把你烦到脑淤血，眼科医生的堂姐说，过年期间她在医院值班每晚来一群眼睛炸伤的病人哭爹喊娘，她最多也就付之一笑。即便如此你还必须接受如此这般的陋习可能会伴随一辈子这遗憾的事实。从年三十到年初七，每天一顿饭局，以前只要吃4天，现在结婚了还要去老婆亲戚家吃3天。累得死去活来无暇游戏不说，连一篇1800字的专栏也没时间写，到了年初六老婆甚至都累得发高烧了……

过年期间开始重温儿时看的日本老电视剧和电影，《青春的火焰》（燃えろアタック）、《突如其来的明天》（突然の明日）、《血疑》（赤い疑惑）、《砂器》（砂の器）、《追捕》（君よ憤怒の河を渉れ）、《幸福的黄手绢》（幸福の黄色いハンカチ）……，可就在我被这些熟悉的画面和配音搞得“内牛满面”之时，一些游戏圈的同龄朋友对我提出了质疑：“你还不到30就开始这么怀旧，不是看30年前的电视，就是重温20年前的游戏，这样不行的，人活着要向前看。”

对我说这句话的人可能比我心智健全，不过能不能从另一个角度来思考我这种现象？

三浦友和、山口百惠、高仓健、丹波哲郎等等等等，这一张张脸谱已经化为一枚枚烙印，用刘慈欣的说法：我早已在自己脑中打上了思想钢印——日本没有演员能超越他们。

当然，日本电影只是个例子，我并不哈日，尽管儿时爸爸经常从日本出差带来玩具和日用品，也看了不少东瀛影视漫画，当年玩的基本也都是日产游戏，可我至今也并不是哈日族成员，过去和现在也都没有过分喜欢日本文化。因为世界上有另一批更吸引我的人：亨弗莱·鲍嘉、费雯·丽、葛丽泰·嘉宝、马龙·白兰度或者保罗·纽曼……

琢磨着这些名字，我茅塞顿开。

怀旧，并非像人们仰慕或崇拜历史人物那样，思绪中回荡的仅仅就他们的丰功伟绩或者远洋臭名；也不像多数怀旧者，怀念的是过去那些老艺术家或老作品的内涵与象征。

我所向往喜爱的那些老东西，是我所失去的、或许就从未拥有过的某种完美典型，我会发现，并非是英格丽·褒曼在里克的酒馆里高唱马赛曲、也不是克拉克·盖博在一群南方佬面前自鸣得意地鼓吹南方必败；而是我自己正在演绎那些不为时间改变、永不泯灭的瞬间。

查尔斯·布朗森复仇的子弹射进了亨利·方达的胸膛，也射到了我的心中——是我在瓢泼中打着伞欢步街沿高唱雨中曲，是我的7个孩子因玛丽亚修女的出现爱上了音乐，是我断了腿整天坐在窗前用望远镜偷窥，

> **“我所向往喜爱的那些老东西，是我所失去的、或许就从未拥有过的某种完美典型。”**

直到目睹一场谋杀案，甚至时至今日依然心有余悸。那些时间、地点和事件，对我如此之近又如此亲切，并非因为出于怀旧的回忆，而是它们今天已成为我的一部分。

银幕、荧屏和显示器之间的区别，只是尺寸上的。

倒上一杯廉价的绿茶，选一把舒适的椅子拉到电脑边，启动Dosbox，在C:\>的某个目录下键入无限的可能性，这与一张电影票和把一盘录像带或一盘影碟塞入播放器具有相同的魔力。

《凯兰迪亚传奇》（The Legend of Kyrandia）并不是我最爱的冒险游戏，不过我总是很享受扮演玛尔科姆为自己正名时的那种心路历程；我可以沉浸在菲利普·迪克颓废的朋克世界中为雷·麦考伊一夜之间变成复制人而寝食难安；我也曾把自己想象成迷茫而纯真的少女艾波儿在阿卡迪亚世界中体味着她的逐渐成长。我不“玩”那些角色，但我“成为”那些角色。游戏在他人看来或许是一种错觉，但其实更是一种现实。

荒木由美子在《青春的火焰》中扮演的小鹿纯子已经同我们小学时代的那些无忧无虑的回忆完美交织在了一起，仔细回忆当年“追”本剧时的情形，爱看日剧不算哈日，爱看老片不算怀旧，玩红白机不算高端——那才是一个真正跨越了时间和国界的的时代。



这才是真正意义上的帅

写下这些文字的时间，是2月5日晚上22时左右，忽闻刚才上海地铁2号线有男子成功跳轨自杀。我不禁开始怀疑，自己尚未而立就已如此怀旧，是不是有提早活腻的危险？

答案被我否定了。在每年有超过3万人自杀的日本，却曾出现过像丁尚彪、李仲生那样依靠无上的精神力量活着的男人，而我的精神力量，或许恰恰就来自银幕、荧屏和显示器的那些永恒瞬间吧。P

七年之痒



艾梨利莎

混迹于游戏圈的小人物，狂热的《魔兽世界》治疗爱好者，据说信仰圣光并要为之奋斗终身

当你习惯于不停回忆过去时，你已经老了。这是一条不断往前延展的路，如果你不想停下，那就只能一直不停地走下去，遇见许多许多人，分别许多许多人……最终能一直走下去的，只有你一个人。

《魔兽世界》7年了，从最初的45级到现在已经开放的4.3版本，从九城到网易，从艾泽拉斯到外域再到北极，又回到艾泽拉斯，我也从一个青春少艾的妙人儿变成了一枚要踏步加入奔三大队的剩女。

时间带走了我，却带不走我的回忆。

2005年我第一次开始接触“魔兽”，对于这3D画面、宏大的场景、复杂的操作热键，让我这个常年浸淫在文学BBS里只擅长于悲歌愁吟的姑娘无所适从。一路跌跌撞撞1～25级不知道跑过多少次尸体……脾气火爆性格倔强不服输，野外被怪啃死憋屈得不行常常是砸了麦自己哭起来。尽管如此我还是渐渐爱上了这个世界，爱上了艾泽拉斯的每一丛草每一朵花每一座桥每一朵云。

印象最深刻的还是荆棘谷，这是个非常美丽的海滨雨林，这里也是著名的部落英雄三季稻名扬千古的地方。

一直不理解为什么这个鸟语花香的地方总是充满着血腥残暴的小号屠杀事件，相信每个玩家38～43级的时候都无法忘记这里，常常是悠闲地欣赏着身边的景色，骑着刚刚买的小马得得儿的跑着任务，突然被不知道从哪里飞来的技能给击晕，然后迅速死掉……

没有带刷血色祖尔斯坦索姆黑上的我们，60级并不容易。

60级，相信这是所有老玩家们心目中的黄金时代，Raid、Buff、DKP、TS、MT……这些英文缩写开始被广泛流传。

我加入的第一个公会当时正在开荒MC（熔火之心，第一个大型40人团队副本），我有幸作为其中一员参与了公会的FD，第一次站在拉格纳罗斯的脚下，第一次觉得自己的团队如此的强大。

BWL（黑翼之巢）副本以后，我开始正式踏入治疗职业的“不归路”，一只浑身铁黑的公牛小德，一直被安排在第1队作为MT的主治疗，有效治疗数据一直稳居前3。这个被队友们称作小夏的奶德陪我一直走过了整个60时代。

没有经历过那个时代的人永远无法理解，为什么一个副本门口的两个小怪都要灭一整晚，为什么所谓黑龙公主的深呼吸是那么恶心，为什么那条有30%血量的小红龙卡散了那么多公会，为什么在陷阱房导致灭团是不可饶恕的事，为什么野外Boss的击杀必须要有严谨的团队纪律，为什么安其拉之门事件是魔兽史无前例的辉煌，为什么TAQ中经典的死亡之路都是小怪，为什么一个叫做NAXX的副本可以穷尽整个服务器的资源。

> **“这是一条不断往前延展的路，如果你不想停下，那就只能一直不停的走下去。”**

2007年9月6日，TBC（燃烧的远征）就这样毫无预兆地开启了，这个被国服玩家戏称为“特别迟”的2.0版本在台服上线后大半年终于揭开了羞涩的面纱。新版本的国服涌入了大量的新玩家，于是强力党时代开始了。

卡拉赞10人开荒小分队的灭团之路，戈鲁尔巢穴第一件T4套件、风暴要塞卡了半个多月的王子、毒蛇神殿的盲眼和瓦妹妹、海加尔山没有Bug的阿克蒙德、祖阿曼四箱子、黑暗神殿543333的血魔、太阳之井高地全服FD穆鲁的泪水和辛酸……

TBC带给我的不仅仅是这一个个副本，也是我魔兽生涯中最辉煌的一个时代，更是一幕一幕的回忆，一段一段的旅途。

“特别迟”以后“忘了开”，一年过去了，对于我这样从未想过离开国服的人来说，心是坚定的，一直自豪自律和自觉的守在这最旧的版本，日复一日无穷无尽的太阳井，不同的金团老板，一样的装备掉落……无法忍受枯竭的激情，我做了蝗虫移民台服开始了我的WLK之旅。

梁园虽好非久恋之乡，CTM以后我随着台服一起征战的战友们又一次回到了阔别2年的《魔兽世界》国服……是我们变了还是游戏变了？还是我们都变了？

有人说，我们是跟《魔兽世界》谈了一场没有结果的恋爱，从热恋到珍惜从深爱到不舍，最终还是要天各一方。

许多朋友在游戏里找到了自己的另一半，得到了至交好友。

也有许多人因为游戏失去了很多，错过了很多追悔莫及……

7年，这条漫长的路你走得好吗？P



彼年彼时的燃烧平原，你还记得吗？

那些年，我们一起中的箭。

■策划 本刊编辑部 ■执笔 digmouse



公元2011年年末，此时距玛雅文明预言的本世纪地球文明的最后一天只剩下不到400天了，但似乎人民大众都对此事无动于衷，因为这个时候的地球，有一种奇怪的传染病开始流行，染上此病者都有且仅有一种症状：行动不便，不能下蹲或奔跑，只能常年立于城中目视往来人群，问及病因，异口同声曰“洒家当年也是那天际省一霸，直到俺那膝盖上中了不知何方老贼一箭”，如此云云，路人皆信，因此病实在蔓延太广，以至于人人自危，最后不论是否染病，皆将这膝盖与箭的万般纠葛挂在嘴边，史称“膝盖中箭综合征”。

那年冬天的第一支箭

当然，上面那段全是我胡诌的，说的是什么你们都心知肚明，因为你我都是这种怪病的携带者。那么这病是从何而来的呢？

大约是2011年11月中旬，一句名为”then I took an arrow in the knee”（我膝盖中了一箭）的口语瞬间开始在全世界各处流传，唠叨这句话的始作俑者已经无处可考，有据可查的则是GameFAQ论坛中的一个帖子。而当年11月18日，号称北美版猫扑大杂烩的reddit论坛《上古卷轴Ⅴ》版面一篇名为“‘I was an adventurer too, until I took an arrow to the knee.’ Pfft, pussies.”（“我曾经也是个冒险者，直到我的膝盖中了一箭”什么的我才不信呢）的帖子被疯狂顶至首页，从此这句名言的热度开始火箭式地窜升，并迅速以干柴烈火之势入侵中国各大游戏论坛。

“我曾经也是个冒险者，直到我的膝盖中了一箭”其实并不是什么英雄大腕的豪言壮语，只是Bethesda开发的经典RPG系列新作《上古卷轴Ⅴ——天际》中几乎所有的卫兵NPC都会在对话时随机说出的一句台词，不知是Bethesda疏忽还是偷懒，没有为这些NPC编写更多的对话，还是一开始就有意为之，反正这句话的出现频率是如此之高，你想不听到那根本就不可能。

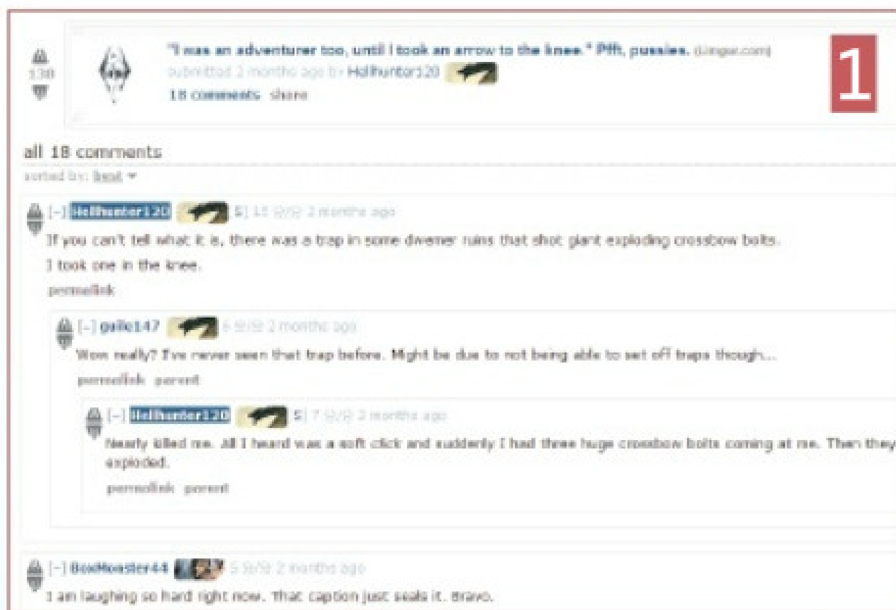
已经很多年没有如此经典材料的国内外（特别是国外）鬼畜玩家们的创作激情瞬间被点燃了，以“我的膝盖中了一箭”为题材的二次创作雨后春笋一般的开始爆发，“Y U NO Guy”和“Motivational Poster”等以图文标语为表现手段的网络艺术形式得到了空前充足的养分，各路视频大神更是以此为题材打造出了大量经典镜头……好了，够了，我都看不下去了。

我们先不去讨论Bethesda是不是故意埋下这个梗，也不去讨论为什么所有卫兵都因为一支极为精准的箭射中了他们的膝盖而彻底改变了他们的人生，或者是这支箭到底是哪位前后五百年不世出的天才神箭手所射，因为摆在面前的首要问题是，“我曾经也是……直到……”这个句式是不是《上古卷轴Ⅴ》率先发明使用的还是一个谜，例如很快便有细心玩家发现，早在2009年，Gearbox Software的《边境之地》原作初期的一个任务中，任务给予者Baha（就是初始城镇的车辆站旁边的小屋门口坐着的那个瘸子）就说出了“我曾经也是个和你一样四处游荡的家伙，直到一条叫‘伤疤’的豺狗啃掉了我的一条腿”（I used to be a go-getter like you… till a skag named Scar bit my leg off.）这种如今看来熟悉得很的台词，但谁让这话在整个《边境之地》中只有这么一次出场机会呢，Gearbox不知道有没有后悔点没把这句话发扬光大，否则没准我们现在念叨的就是“被咬掉了一条腿”什么的。

但这并不妨碍“膝盖中箭”在全世界发扬开来，而对于中文玩家来说，依照多年来的网络用语惯例，“膝盖中箭体”正式成为博大精深的中国网络文化，准确的说是网络流行语大军中的新兴成员。但你要说这“膝盖中箭体”表达的是什么，还真没几个人说的清楚，管他呢，只要知道什么话都可以往里套就对了。

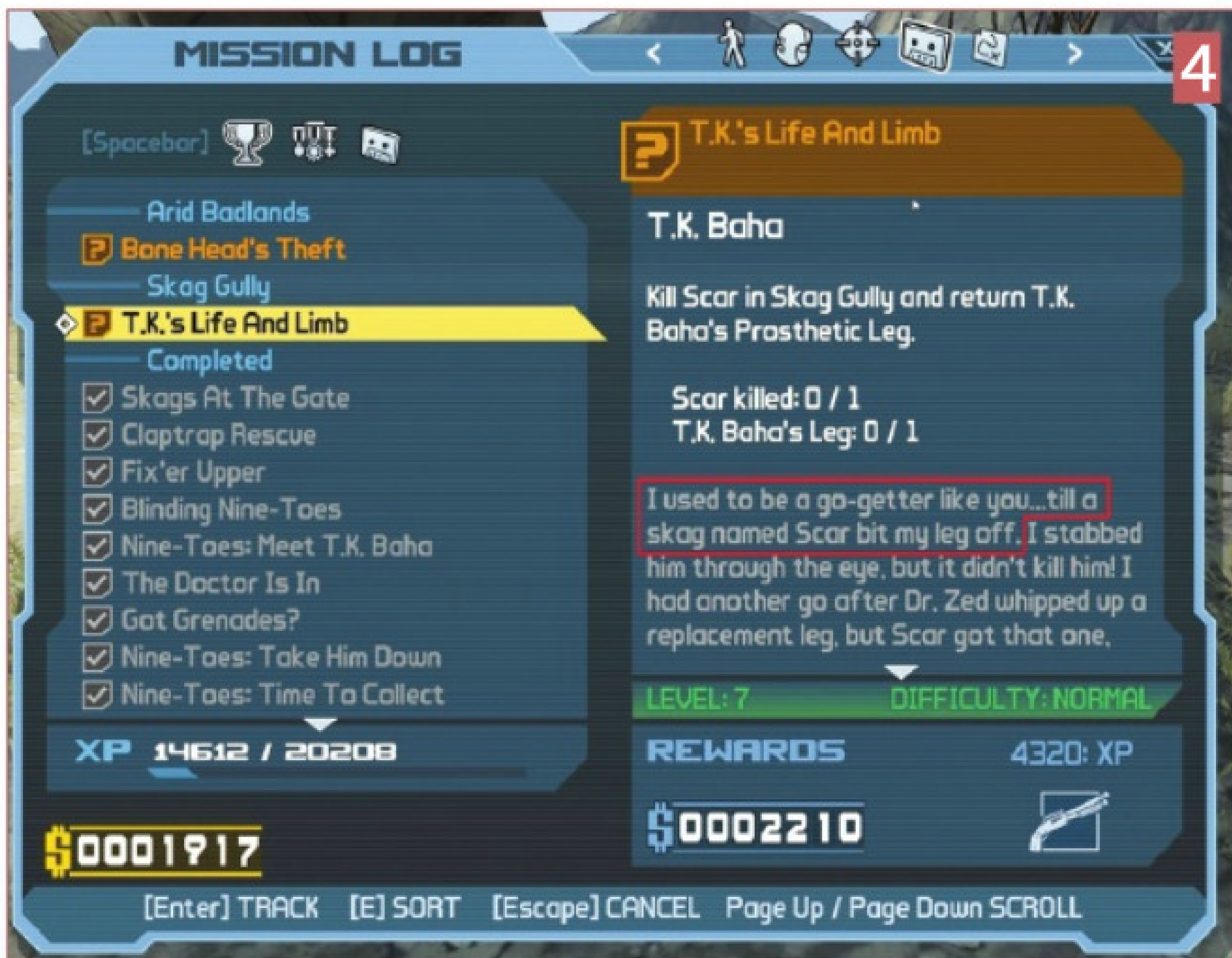
什么话都可以往里套，直到我的膝盖中了一箭。

1.Reddit当年的神帖
2.事情……就这么发生了
3.“老滚”里的卫兵为什么都不穿护膝？
4.有人说这才是这个句式的起源

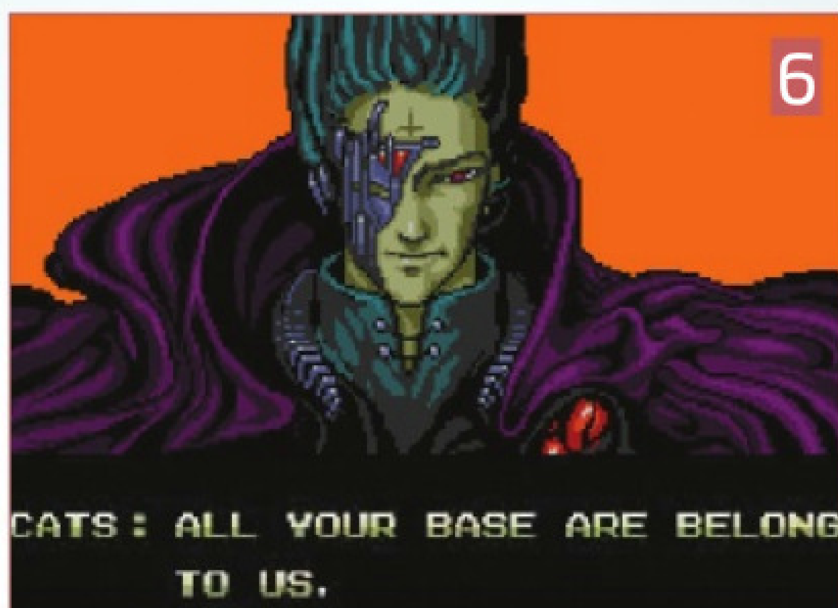


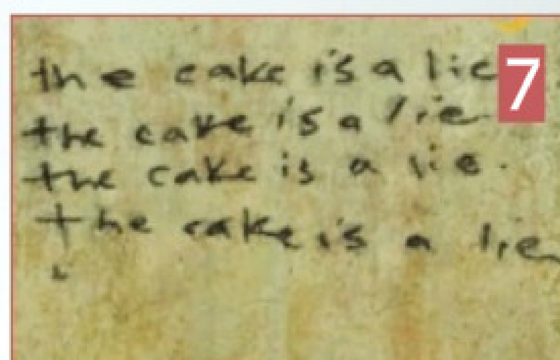














5.《Zero Wing》是一个烂游戏
6.但这是一句经典台词
7.《传送门》中墙上涂鸦的“蛋糕是个谎言”
8.不要相信蛋糕！

你的口癖，游戏制造

“膝盖中箭”并不是“上古卷轴”系列为中国网络语言做出的第一个贡献，只是由于从前的年代网络不甚发达，加之“上古卷轴”系列作为传统欧美RPG的代表，当年（特别是在《上古卷轴Ⅳ》之前）并没有如同今天的《上古卷轴Ⅴ》一样引起如此大的关注，有些笑料就留在了历史的长河之中，这其中最著名的怕是《上古卷轴Ⅲ——晨风》那哭笑不得的官方中文版中惊天地泣鬼神的“什么's你的name”（What's your name）。而由于天人互动代理的《上古卷轴Ⅲ》是第一部中文化的“上古卷轴”系列作品，大多国内玩家也正是从这一代开始与这一经典RPG系列结缘，因此“什么's你的name”这个笑料也成为了很多玩家记忆犹新的经典翻译错误，并时常用来调侃一些奇怪的游戏翻译，但显然没有在流行程度上达到“膝盖中箭”的高度。

说起游戏产业对流行语乃至流行文化的贡献，中文游戏界由于发展时间和网络技术起步都比较晚，加之中国特有的游戏产业国情，远远不如有着数十年历史浸淫的欧美乃至日本游戏界深入。我们举几个例子回顾一下这段黑历史：

“All Your Base Are Belong to Us”

这大概是史上最著名的蹩脚翻译的句子了。1989年由Toaplan制作，世嘉、元气和Naxat发行的街机飞行射击游戏《Zero Wing》的英文版翻译简直是一场灾难，语法错误和用词错误屡见不鲜，据说本作的英文版翻译是外包给了一个日本宅男完成的，而其中最著名的翻译错误当属“All Your Base Are Belong to Us”这句传世名言，原文“君達の基地は、全てCATSがいただいた”（你的基地已经全部被我们占领）被以奇怪的日文语法习惯生硬的套进了英文，而这个经典的翻译错误随着网络的发达在上世纪90年代末突然流行了起来，例如YouTube网站2006年的某次临时维护中在首页挂出了“ALL YOUR VIDEO ARE BELONG TO US”的标语，让诸多玩家以为Youtube是被黑了。哦对了，《魔兽争霸Ⅲ》的立即胜利秘籍正是“AllYourBaseAreBelongToUs”。如今《Zero Wing》这款素质低下的飞行射击游戏早已被历史遗忘，但这个翻译错误却流传千古。

“The Cake is a Lie”

源自《传送门》的著名短语。游戏中玩家为了实验室尽头那虚无缥缈的“蛋糕”，在邪恶AI GLaDOS的指引下完成一个又一个传送门测试，后来“蛋糕”开始比喻“不切实际的仅仅为提供动机而存在，不会兑现的承诺”。只是《传送门》的剧本作者Erik Wolpaw似乎并不喜欢自己埋下的这个梗，在谈及《传送门2》的剧本走向时，他甚至直接称“我真是受够拿蛋糕开的玩笑了”。

“Assuming Control”

出自BioWare动作RPG巨作《质量效应2》，它当年在欧美各大游戏网站及论坛的出现频率丝毫不亚于“膝盖

中箭”今日的热度，游戏中后期遭遇为Reaper卖命的外星生物Collector时，其中有种敌人名为Harbinger（先驱者），拥有操控一个本方单位意志并强化其战斗力的恐怖法术，而当某个敌人被其控制时，场景中就会飘荡着它恐怖的“Assuming Control”（进入控制）的音效，实在听够了的玩家拿这句话开涮的方式则和“膝盖中箭”有些类似，故意用此句打断自己的发言，意指“我已被洗脑，上面的发言都是言不由衷”。

“强力党”

这是我脑子里冒出的第一个中文游戏带来的流行语，出处也自然是大名鼎鼎的《魔兽世界》。在国服《燃烧的远征》开放后的某一时间，“强力”一词突然占领了各服务器的组队频道，字面要求队友装备过硬手法超人，但这个词逐渐劣化为对某一属性的片面要求，例如法术伤害达到多少、攻击强度达到多少等等，忽略了个人操作水平、意识、天赋等重要因素。后期随着大量新玩家涌入游戏，加之《燃烧的远征》版本持续了太长的时间，“强力党”的概念更是一步一步地跌到了“卡拉赞（该版本最低级别团队副本）毕业=强力”这种让人哭笑不得的地步。时至今日，虽然玩家在选择队友时的标准已经有了GS（装备评分）和物品等级等等进行量化，但始终没有摆脱“强力党”的阴影。

“大丈夫，萌大奶”

当然，原文不是这个样子的，由Ignition Tokyo开发，Konami发行的动作游戏《天使之王》（El Shaddai: Ascension of the Metatron）在2010年E3上的预告片中，两位主角有如下的对话：

——“そんな装備で大丈夫か?”（这样的装备没问题吗？）

——“大丈夫だ、問題ない。”（放心吧，没问题。）

看起来是段毫无吐槽点的对话，却因为主角那超凡脱俗的表情和说出这句话时轻松惬意的语气瞬间喜感爆棚，日本著名动漫弹幕站NicoNico上立刻掀起了各种改编和鬼畜的风潮，随即经过国内两大著名弹幕站acfun和bilibili的传播在国内ACG圈流行开来，不论何时何地用上这段话，总能将紧张气氛化解或者让笑料加倍。

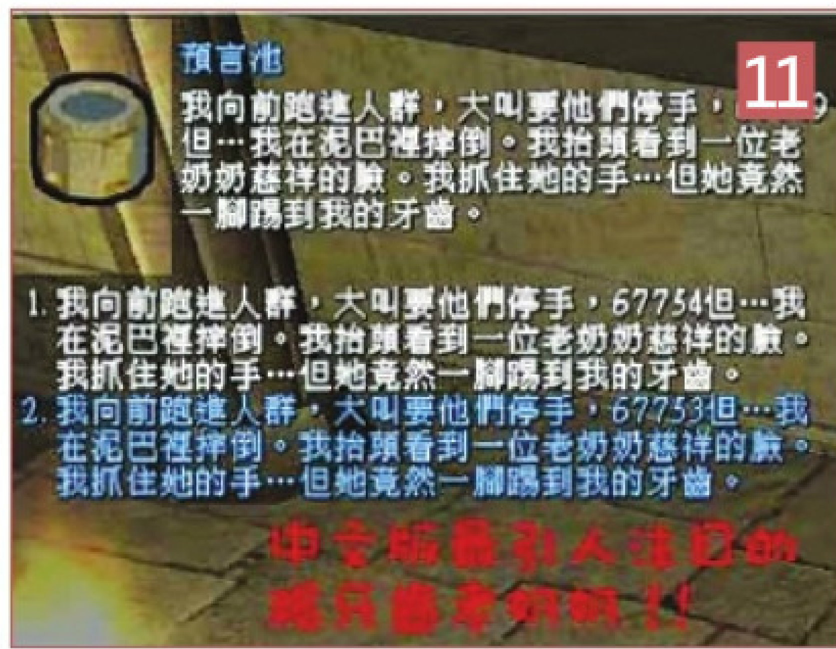
“踢牙老奶奶”

这又是一个著名的翻译错误产生的趣闻短语，只是主角换成了中国台湾省的Atari分部。彼时他们负责BioWare的RPG巨作《无冬之夜》的繁体本地化工作，然而发售后玩家们进入游戏时却大呼上当，作为官方汉化，其中的翻译错漏和格式错误（例如代表文本id的数字时常半路跑进对话里打酱油）足以和前述的《Zero Wing》英文版比肩。而最出名的当属“踢牙老奶奶”这简直让人不知从何处吐槽的无厘头翻译，完全不解“a kick in my teeth”这句原意为进退两难的英文俚语的翻译人员生拉硬套，将前文的老奶奶与之联系起来，炮制出了这位大概是中文游戏史上最著名的老妇人。

“给我来3张”

还是一个由翻译错误引出的千古奇谈。《超级机器人大战Alpha3》国内所能找到的中文版皆是来自中国香港某盗版商的产品，其翻译同样是错误百出，原意可理解为“我的大斧已经饥渴难耐了，要把他们砍成3段”的某句台词到了这里就变成了“给我来3张！”，这个哭笑不得的下等翻译迅速和“踢牙老奶奶”一样流传起来，而且流行了相当长的时间，当年的历史地位丝毫不逊色于今日的“膝盖中箭”。









9.以上发言均为图中的Harbinger操控我说的，我发誓！
10.嗯，这人畜无害的表情绝对大丈夫
11.你才踢牙，你全家都踢牙
12.我什么时候改名叫“一个新名字”了？
13.这游戏一定要买3张，玩一张扔一张垫桌脚一张

射箭者何人？

你看，中文游戏界（包括国产游戏和中文化游戏）因为各种各样的原因其实并没有产出多少流传广泛的口头禅，而欧美游戏界则因为天生的语言优势贡献出了多得多的各种奇思妙想，除了上面提到的之外，著名的还有来自《星际火狐》的“Do A Barrel Roll”、所有《星际争霸》玩家都深恶痛绝的“You Must Construct Additional Pylons!”（需要建造更多的水晶）。

但重点其实根本不在这里。正如开篇所说，“最后不论是否染病，皆将这膝盖与箭的万般纠葛挂在嘴边”，我们看到的是随着“膝盖中了一箭”的流行开来，这个句式已经万能到了任何一件事都能够引起这样的“事故”的地步，而很多人其实在整天中箭的时候，完全不知道这句话是什么意思，对他们来说，“只是好玩而已”。

公允的说，在《上古卷轴Ⅴ》之前，“上古卷轴”系列其实并不能算是多么大众的游戏，要是没有号称“上古少女”的各路MOD大神护佑的话，是个什么景象还很难说。即便如今，语言隔阂以及欧美传统RPG这一类型自身的特点，决定了这是一款具有相当高门槛的游戏，要说是《上古卷轴Ⅴ》本身催生了一种流行文化，或者说是这样一句流行语，其实是并不准确的。用激进一些的说法来讲，“膝盖中箭”这样一个来自小众游戏的笑料，变成了遍布整个中国互联网的大众话题，甚至可以说形成了一种现象，让众多并未接触过这款游戏和这个游戏系列的玩家和普通人开始把其中的一句再普通不过的台词挂在嘴边，这本身就是值得思考的一件事情。

不知各位还记不记得“给力”、“妥妥儿的”、“坑爹”最早出现在什么时候？“日和”系列动画的中文配音版第一部《世界末日》是2010年3月初推出的，将“给力”、“坑爹”、“我了个去”、“这货”和“玩蛋去吧”带入了我们的生活。也就是说，“日和”系列动漫的中文配音团队创造的这些流行语在两年后的今天仍然在流传，并且可能会就此成为中国网络语言体系的一部分，连这几年每年





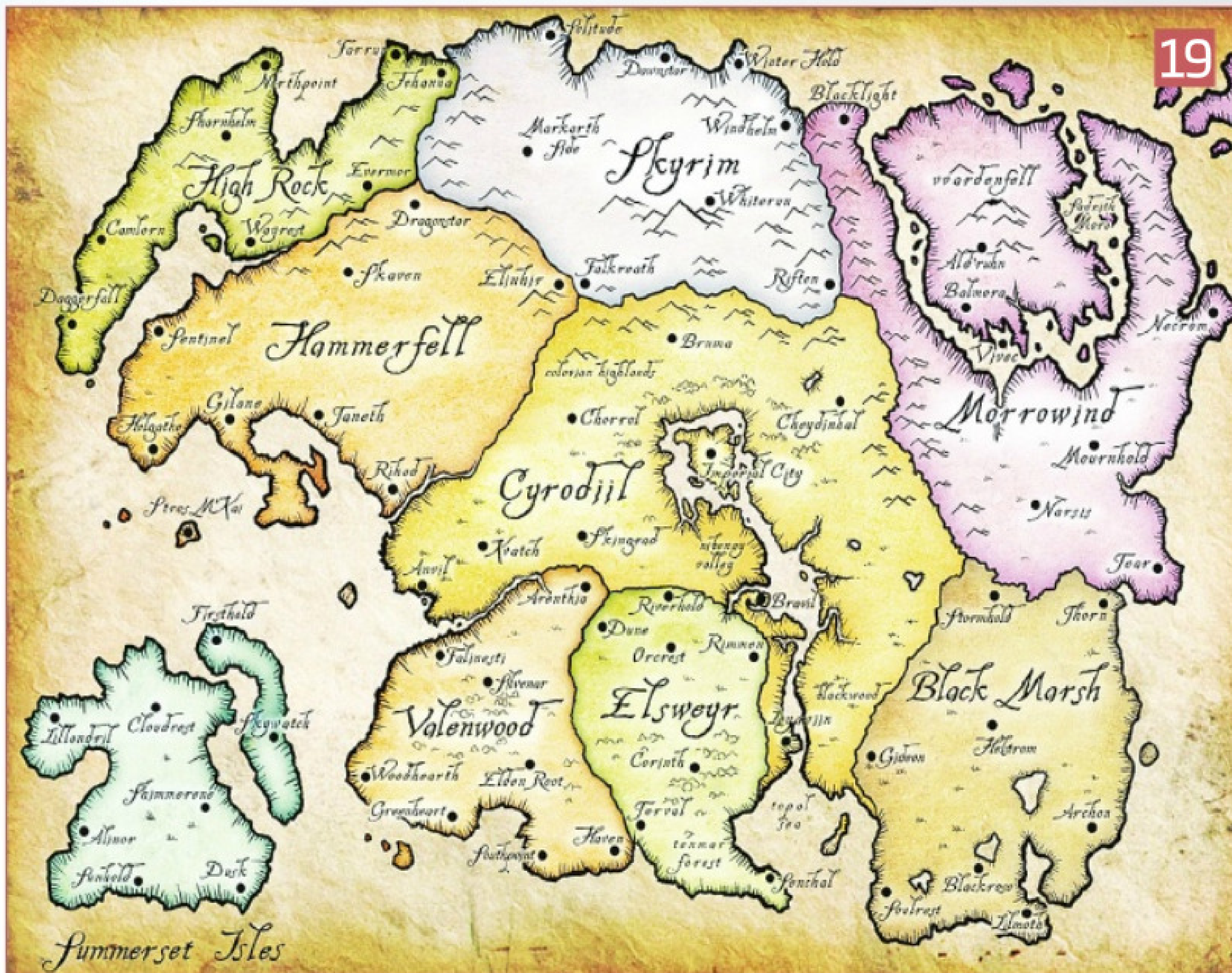




14.《魔兽世界》中有个成就便以此为名
15.卡人口什么的最讨厌了
16.《日和》的影响力早已超越了一部动画
17.重磅新作“上古少女”系列







18.巫妖王你的膝盖肿么了！
19.帝国的全貌。除了“膝盖中箭”，你还知道多少“老头滚动条”？
20.玩家作品：保持冷静，膝盖箭除

除夕的“网络语言学习汇报表演”都脱不开这几个词的反复登场。但是在“日和”之外，我再也不记得有什么如它一样简单而直接地影响了我们这一批人的语言，都说ACG不分家，但实际上我们的互联网流行文化中A（Anime，动画）与C（Comic，漫画）作出的贡献远远大于G（Game，游戏）。“膝盖中箭”的出现，在一定程度上打破了这尴尬的局面（虽然这个搅局者其实还是外来的和尚，难怪那么好念经），要依我说，这乃是饥不择食，此为其一。

从另一个角度来说，前文也提到，国内不论是游戏产业、互联网还是游戏玩家群体的起步与发展受限于国情和种种社会现实远远落后于欧美日本，虽然在十几年的时间里，中国玩家以各种各样的方式接触到了欧美日本的经典大作，但语言的天堑让这其中相当多的经典台词和瞬间难以深入中国玩家心中。所以对很多中国玩家来说，一部翻译汉化质量上乘的游戏往往是吸引他们进入这个世界的最大动力，很多在上世纪到本世纪头几年经历了中国单机游戏市场黄金时代的老玩家恐怕对于这一点感触会更深吧。

国产游戏一直以来受到市场与技术双重不成熟的困扰，外加欧美大作和盗版的双重夹击，使得国产游戏大多仍然停留在对开发基础以及产品表面的雕琢阶段，除了“双剑”（“仙剑”与“轩辕剑”系列）的早期作品以及国产游戏黄金时代的《秦殇》、《刀剑封魔录》和《天骄》等作品凭借深厚的中华文化功底和精雕细琢的开发态度，贡献出了诸如“既不回头，何必不忘，既然无缘，何须誓言。今日种种，似水无痕，明夕何夕，君已陌路”这样的经典之外，我们的民族游戏产业（特别是进入网络游戏时代之后）在文化层面的贡献实在是乏善可陈。

究竟什么时候，我们的民族游戏才能制造出《刺客信条》和《上古卷轴》这样充满了人文气息，拥有完备深厚的世界观体系和文化理念的游戏作品？就连在创造流行上，我所能想到和查阅到的从中文游戏中走出的短语笑料十之八九与各种各样的制作错误，特别是翻译错误有关，例如前面提到的“踢牙老奶奶”、“给我来3张”以及前段时间很火的“哥特金属私生子”，这算不算是一种奇特而让人无奈的现象？就连好事者对这些短语的二次加工上，国外玩家也体现出了高出一个层次的水准。在这样的“内忧外患”之下，我们的玩家在游戏文化上的接触面和知识储备更是远远落后，此为其二。

在这样的大背景之下，当“膝盖中箭”这样一个简单易懂、毫无内涵（不管是从游戏性、历史内涵还是人文角度上统统没有）的梗配合着《上古卷轴V》这样一款数年不遇的天神级作品出现在公众视野中的时候，中国玩家（乃至可以扩大到中国人？我不敢擅下结论）一贯以来的跟风心理立刻被调动了起来，仿佛你不知道“膝盖中箭”就落后于时代，哪怕这里面大概95%的人其实并不知道天际仅仅是塔姆瑞尔大陆的一个省。

换一个思路，假如“膝盖中箭”并非发生在《上古卷轴V》中，而是另一款默默无闻甚至连汉化都没有人去做的作品里，我们还会把这4个字挂在嘴边吗？

“膝盖中箭综合征”的泛滥其实折射出的，是我们的所处的这一片文化荒漠的缩影，我们过分强调了没有内涵的娱乐。每个人其实都可以是一个冒险者，但最终他们却全都回到了城镇，日复一日地说着同样的话：

“我曾经也是一个冒险者，直到我的膝盖上中了一箭。”

有国外玩家将二战期间伦敦街头随处可见的战时动员标语“Keep Calm and Carry On”（保持冷静，继续战斗）与“膝盖中箭”结合，最后，我们就送上这个结合的产物：“Keep Calm and Remove the Arrow from Your Knee”（保持冷静，膝盖箭除），与君共勉。P



帝国脱狱指南之

尼恩世界通鉴

◣策划 本刊编辑部 ◣执笔 半神巫妖

“我用我的左手毁掉了一个世界，”他会这么说，“又用我的右手建立了一个新世界。这些全凭我的意志。”

——《维威克的三十六条教诲》（The Thirty-Six Lessons of Vivec，审判席三神之一维威克）

序言

PROLOGUE

2011年11月11日，在无数热爱欧美角色扮演游戏的玩家苦苦等待了5年之后，“上古卷轴”系列终于推出了自己的第五代游戏《上古卷轴V——天际》。这5年中发生了太多的事情，无论是《辐射3》的推出还是关于Bethesda Softworks“上古卷轴网游”的不断传言，都让玩家对有生之年还能否玩上第五代游戏心存怀疑。而“天际”的最终面世和她神秘面纱背后令世人震惊的庐山真面都证明了一点：“上古卷轴”系列绝对是欧美游戏史上最伟大和最成功的系列之一。恢宏大气的背景、高潮迭起的剧情、扑朔迷离的谜团、震撼人心的画面、紧张刺激的战斗以及永恒不变的高自由度，《天际》得到了接近满分的超高评价。在这个时代，还有什么RPG会比B社出品更成功？

作为一款奇幻背景的角色扮演游戏，“上古卷轴”系列除了屏幕里展现的剧情、画面、战斗系统、人设等等游戏元素外，还拥有自己博大精深的游戏世界观和背景知识。这些极具深度的世界设定让“上古卷轴”系列游戏有了自己的灵魂，这也是本篇专题的由来：让我们一同携手迈进这波澜壮阔的史诗之中吧！

历代记

THE ELDER SCROLLS CHRONICLES

新纪元的黎明出现在我们面前，为了更好地照亮我们面前的道路，现在是我们观察曾经和现在身处何地的时候了。

——《帝国及市郊袖珍指南》（A Pocket Guide to the Empire and Its Environs，帝国地理学会）

自从1994年推出第一部《上古卷轴——竞技场》（Arena）直到今天，“上古卷轴”系列已经出了5代正传、3部资料片、两部外传以及4部随身游戏（TES Travels），除游戏之外还有两部小说、8部游戏指南和4部游戏伴侣手册，甚至还有一本漫画面世。

◆《上古卷轴——竞技场》（The Elder Scrolls: Arena，1994年）

1994年，Bethesda制作并发行了一款名为《上古卷轴——竞技场》的基于DOS系统的角色扮演游戏。这款游戏拉开了“上古卷轴”辉煌18年的序幕。

《竞技场》奠定了系列游戏的基本风格：全拟真的庞大世界、超高自由度的玩法、海量的物品和怪物种类、第一人称的视角（早期角色扮演游戏流行的视角）等等。游戏拥有多达400个城镇与地下城、18种职业、8个种族以及超过2500种魔法物品。从此之后，和许多经典RPG品牌一样，“上古卷轴”也成为能让玩家在一个庞大架空世界中自由探索的游戏类型的代名词。

本作的剧情发生在第三纪元399年，在尼恩（Nirn）世界的塔姆瑞尔（Tamriel）大陆，帝国战斗法师贾伽·萨恩（Jagar Tharn）背叛了帝国皇帝尤瑞尔·塞普汀七世（Uriel Septim VII）并把他囚禁在湮灭空间（Oblivion）。贾伽用幻术装扮成皇帝的样子执政10年之久，玩家需要独自寻找传奇武器混乱法杖（Staff of Chaos），用它将皇帝拯救出来。

游戏虽有主线剧情，但玩家不必跟随一条固定的线路进行游戏，因为还有海量的支线任务。这些极具吸引力的鲜明特点让《竞技场》一问世就引发了极大轰动，夺得了20多个最佳角色扮演游戏的奖项，甚至有人赞誉它为角色扮演游戏开辟了一种新的类型。“上古卷轴”这个品牌也开始在欧美角色扮演游戏中崭露头角。

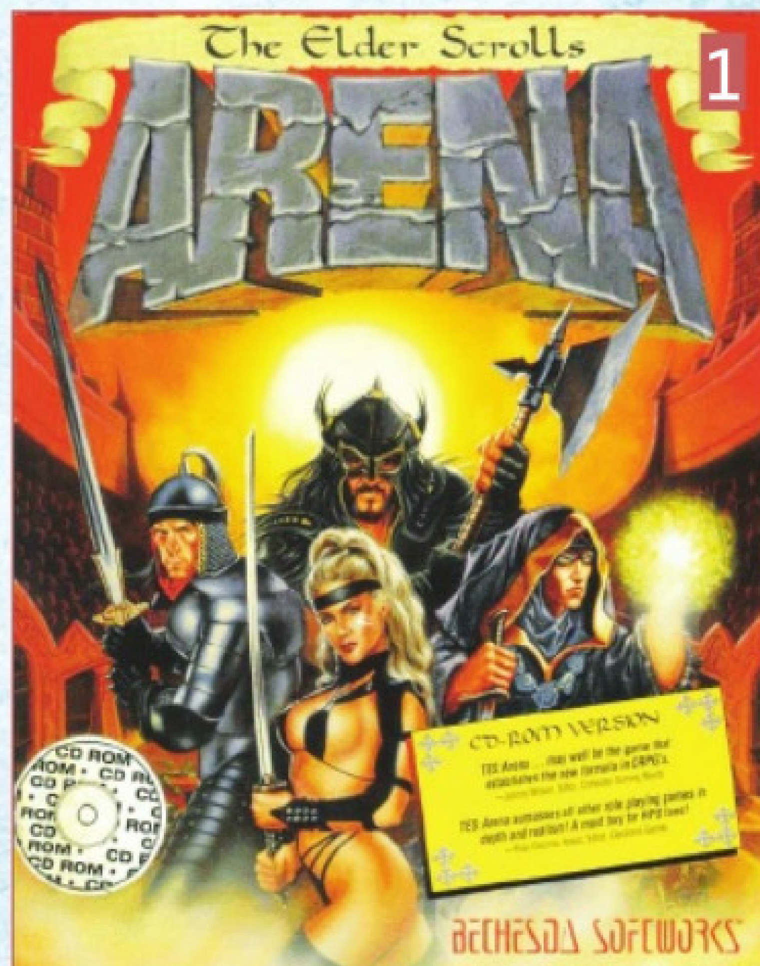
◆《科学法典》（Codex Scientia，1994年）

同年由Bethesda出版发行的《科学法典》是《竞技场》游戏的深度指南，作者为Judith Weiler。书籍对《竞技场》游戏进行了全方位的分析，但并没有涉及到过多的背景知识介绍。

◆《上古卷轴Ⅱ——匕落》（The Elder Scrolls II: Daggerfall，1996年）

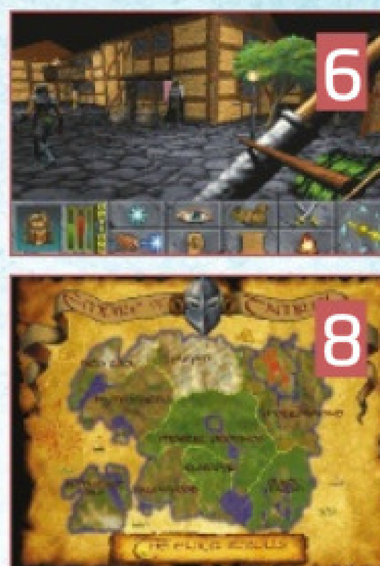
借《竞技场》的余威，Bethesda在时隔两年后推出了系列续作《匕落》（Daggerfall）。国内一般将游戏副标题翻译为“匕首雨”，其实这个翻译并不准确，“Daggerfall”是高岩省（High Rock）的一个地名，名字起源于第一纪元246年入侵的天际（Skyrim）军队建城时，酋长将匕首抛向空中落在地图上划定的边界，所以叫做“匕落”更为准确。

这款游戏拥有让系列后续作品汗颜的自由度，游戏的

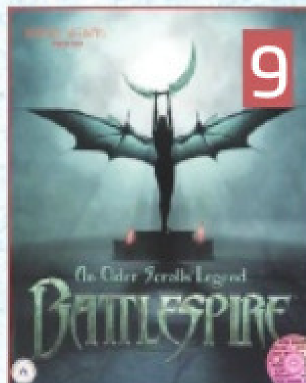




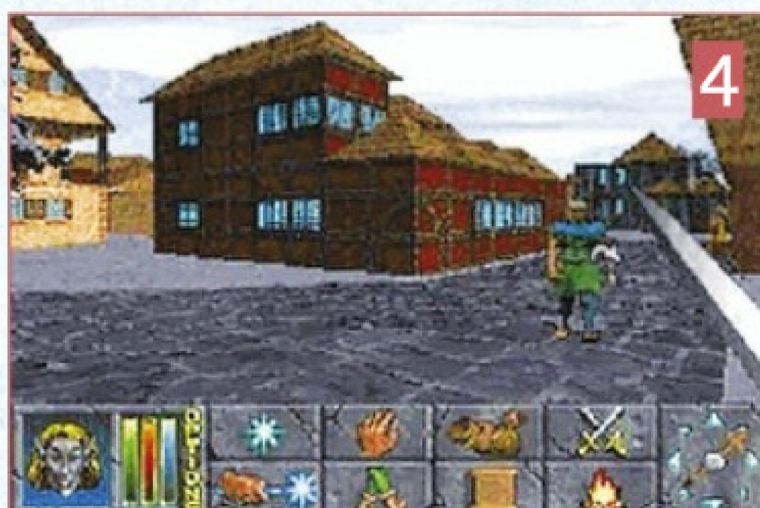


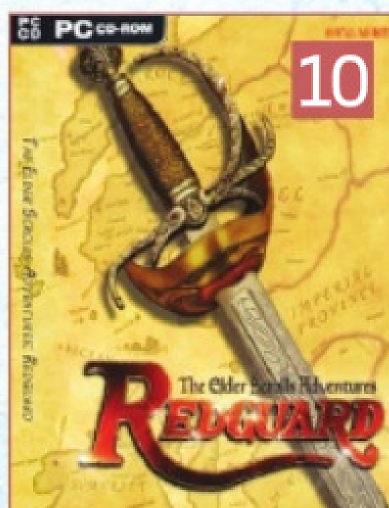












1.《竞技场》封面
2.《竞技场》实际游戏画面
3.《匕落》封面
4.《匕落》的世界极其庞大，相当于两个英国面积
5.《匕落》游戏地图
6.《匕落》实际游戏画面
7.《匕落》过场动画
8.《匕落》中的塔姆瑞尔地图
9.《战斗神塔》封面
10.《红卫》游戏封面

地图面积有两个英国国土大小，随机任务系统让游戏根本没有结束，发散性剧情更是有无穷无尽的玩法。这款游戏几乎做到了对玩家没有任何限制的最高境界。

游戏剧情发生在第三纪元405年，皇帝征召玩家去高岩和落锤（Hammerfell）省调查匕落国王灵魂没有安息的事件。玩家将在巨大的地图上自由驰骋，甚至进入魔法位面艾瑟瑞斯（Aetherius）（关于魔法位面的介绍请参见下文“创世”“竞技场”两章）。

《匕落》延续了《竞技场》的辉煌，这款有16000个可探索地点、无限任务的庞大角色扮演游戏再次夺取了无数的最佳角色扮演游戏奖项，并为未来“上古卷轴”系列的走向定下了最终的基调。

◆《匕落编年史》（The Daggerfall Chronicles，1996年）

这本书在《匕落》游戏发售的同年由Bethesda出版，作者为Ronald Wartow。本书是《匕落》游戏的官方游戏指南。

◆《Prima的匕落非官方指南》（Prima's Daggerfall Unauthorized Strategy Guide，1996年）

本书由著名游戏界出版社Prima Games出版，是《匕落》的非官方攻略和指南。作者为Edward J. Carmien。

◆《上古卷轴传奇——战斗神塔》（The Elder Scrolls Legend: Battlespire，1997年）

1997年年尾，这款《战斗神塔》问世了，它是“上古卷轴”系列的外传，因而冠名为《上古卷轴传奇》。《战斗神塔》原本被当做《匕落》的资料片开发，但最终作为一款独立游戏发售。

游戏场景是一个多层的地下城，称作“战斗神塔”，这座塔位于湮灭位面同梦达斯（Mundas）之间，是帝国战斗法师的学院。在第三纪元389～399年，学院被魔族（Daedra）入侵，玩家要去调查真相并阻止魔族的行为。

◆《战斗神塔法典》（Battlespire Athenaeum，1997年）

同年，这本官方的《战斗神塔》指南出版发行了，作者为Ronald Wartow。

◆《上古卷轴冒险——红卫》（The Elder Scrolls Adventures：Redguard，1998年）

同《战斗神塔》的情况类似，《红卫》是目前唯一的一部被称为“上古卷轴冒险”的独立系列。游戏有别于以往的系列，被塑造成了战斗/冒险游戏。玩家扮演的是赛鲁斯（Cyrus）——红卫人的著名佣兵（赛鲁斯的事迹请参见下文的“六大纪元”一章）。剧情发生在第二纪元864年，赛鲁斯回到了他的家乡斯特罗斯·穆凯（Stros M'kai）来寻找他的妹妹伊扎菈（Iszara）。

◆《上古卷轴冒险——红卫：赛鲁斯的起源！》（The Elder Scrolls Adventures: Redguard – The Origin of Cyrus!，1998年）

这是一本包含在《上古卷轴冒险——红卫》游戏中一起发售的漫画，并没有单独发行。漫画发生时间为第二纪元850年到864年。故事讲述了赛鲁斯为什么离开家乡以及到晨风冒险的故事。2011年，Bethesda提供了此漫画的PDF的版本下载。

◆《帝国袖珍指南：第一版》（Pocket Guide to the Empire: 1st Edition，1998年）

这是《红卫》游戏的一本手册，首次详细介绍了塔姆瑞尔的地理。分为天际、西罗帝尔（Cyrodiil）、高岩、落锤、先祖神洲（Aldmeri Dominion，包括夏暮岛和瓦伦伍德）、艾斯维尔（Elsweyr）、晨风（Morrowind）以及一些荒野

地带——如亚龙人地带、潘多尼亚（Pyandonea）、萨拉斯（Thras）、奥辛纽姆（Orsinium）等章节（关于尼恩的地理介绍请参见本期第57页专题《尼恩国家地理》）。作者同样为Michael Kirkbride。

◆《上古卷轴Ⅲ——晨风》（The Elder Scrolls III: Morrowind，2002年）

2002年推出的这款系列第三作开启了"上古卷轴"的3D时代，全新的引擎、丰富的模型、精细的贴图和风格迥异的色彩运用都让《晨风》成为系列一个新的飞跃。也是因为这部作品，"上古卷轴"开始在中国有了固定玩家群，这些玩家中至今仍然有相当多人认为，《晨风》才是"上古卷轴"五部正传中最优秀的作品。

剧情发生在第三纪元427年，玩家是一名神秘的囚犯，被流放到了瓦登费尔岛（Vvardenfell）上，调查死灰复燃的枯潮（Blight）。

黑暗精灵所在的晨风省本身就充满神秘奇幻的色彩，游戏中描绘了云、雨、雪、沙尘暴等天气系统的多样化、日夜交替的光影效果、巨大的蘑菇建筑和波光粼粼的水面，配上悠扬婉转充满异域风情的音乐，《晨风》第一次用3D引擎展现了多姿多彩、庞大细腻的世界。这部游戏获得了巨大的成功。

更难得可贵的是，从《晨风》开始，Bethesda开始公开提供游戏编辑器下载，日后"上古卷轴"闻名业内的海量MOD就是从这里开始的。

◆《晨风预言》（The Morrowind Prophecies，2002年）

同年出版的这部游戏指南作者为Peter Olafson，本书有两个版本，第一版只是《晨风》的游戏指南，第二版（年度版）涵盖了资料片《血月》和《审判席》。

◆《晨风的艺术》（The Art of Morrowind，2002年）

这本小册子由Zenimax Media Company出版、作为《晨风》收藏版的附赠品发行，是《晨风》的艺术画册。

◆《上古卷轴Ⅲ——审判席》（The Elder Scrolls III: Tribunal，2002年）

《晨风》两部资料片的第一部，故事发生在第三纪元427年的哀伤之城（Mournhold），玩家发现了自己尼瑞瓦因（Nerevarine，一位晨风的英雄）的身份，最终摧毁了审判席的统治。

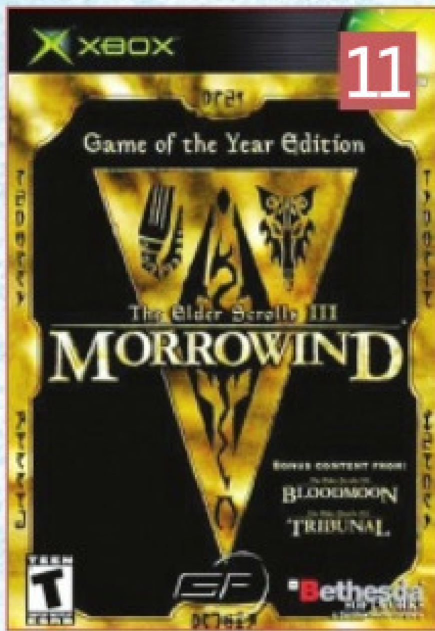
◆《上古卷轴Ⅲ——血月》（The Elder Scrolls III: Bloodmoon，2003年）

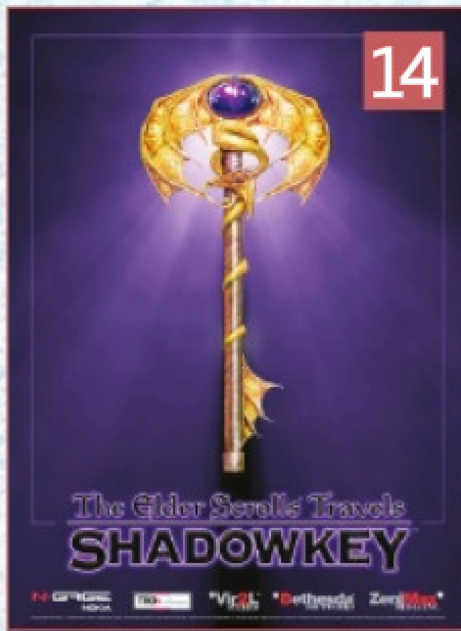
《晨风》的第二部资料片，故事发生在第三纪元427年，玩家要在瓦登费尔北方的小岛索赛姆（Solstheim）阻止魔神海尔辛（Hircine）的阴谋。

◆《上古卷轴Ⅲ——晨风》官方插件（Official Plug-ins，2003年）

包括了8件武器、盔甲等物品。

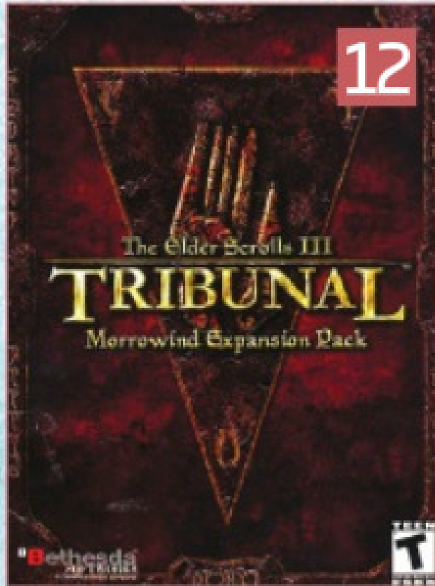
◆《上古卷轴随身游戏——风暴要塞》（The Elder

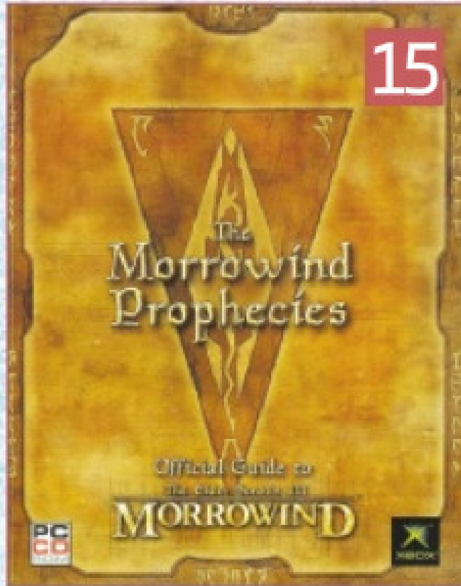






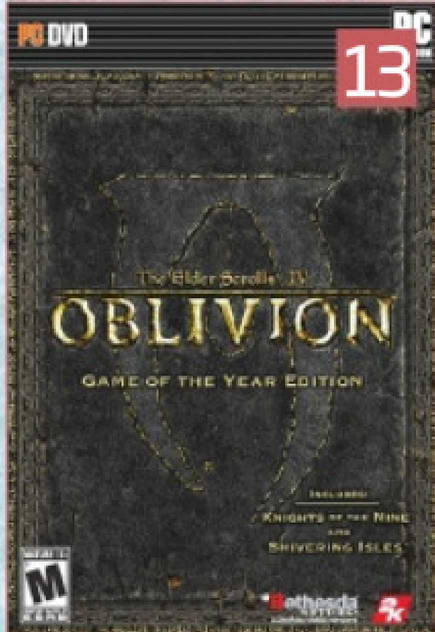














11.《晨风》Xbox版封面
12.《晨风》资料片《审判席》
13.《湮灭》封面
14.随身游戏《阴影钥匙》
15.《晨风预言》封面
16.《晨风》的风格阴暗、神秘
17.湮灭之门是《湮灭》的主题
18.《战栗孤岛》的画面非常奇幻
19.《晨风》实际游戏画面
20.《湮灭》的画面十分惊人，代表了那个时代的顶尖水平

Scrolls Travels: Stormhold，2003年）

这部手机游戏在2003年8月1日发售，为了能在各种手机上运行制作了很多版本，最小的版本只有8个地下城和6个职业，最大的版本则有36个地下城和魔法剑士这种特定职业。由Vir2L制作，剧情发生在黑沼泽（Black Marsh）的风暴堡垒（Stormhold）。

◆《上古卷轴随身游戏——晨星》（The Elder Sc-rolls Travels: Dawnstar，2004年）

这部手机游戏在2004年8月26日发售，同样有许多不同版本，剧情发生在天际省的晨星城（Dawnstar）。

◆《上古卷轴随身游戏——阴影钥匙》（The Elder Sc-rolls Travels : Shadowkey，2004年）

这部手机游戏在2004年11月23日发售，剧情发生在第三纪元397年的塔姆瑞尔、落锤、高岩和天际。

◆《上古卷轴Ⅳ——湮灭》（The Elder Scrolls IV: Oblivion，2006年）

时隔4年后，“上古卷轴”的第四部、也是在中国传播最广的一部作品问世了。这一次B社大胆在画面上下功夫，以超过绝大多数当年游戏的亮丽画面赢得了巨大关注。

关于这部作品说什么都是多余的，因为它的流传太过广泛。在保留了前几代的高自由度的特点基础上，游戏在支线任务上下了很大功夫，但最让玩家印象深刻的还是凭借官方编辑器Construction Set诞生的上万个玩家MOD，全世界的玩家都将自己的作品放到网络上分享：大到数GB容量的剧情、地域MOD，小到几MB的盔甲、武器MOD，玩家让这部游戏的生命力延长了数倍。

故事发生在第三纪元末期的433年，尤瑞尔七世被邪教破晓神话（Mythic Dawn）暗杀，引发湮灭危机，玩家要阻止魔神梅鲁涅斯·大衮（Mehrunes Dagon）的入侵。

◆《上古卷轴Ⅳ——湮灭官方指南》（The Elder Sc-rolls IV: Oblivion Official Game Guide，2006年）

同年由Prima Games出版的官方指南手册，作者为Peter Olafson。

◆《帝国袖珍指南：第三版》（Pocket Guide to the Empire: 3st Edition，2006年）

除了和上一版一样的地理介绍外，本书还对魔法位面、湮灭位面、宇宙观进行了介绍。

◆《上古卷轴随身游戏——湮灭》（The Elder Sc-rolls Travels: Oblivion，2006年）

这部手机游戏只能在支持Java的手机上运行，分4个部分，制作方仍旧为Vir2L。

◆《上古卷轴Ⅳ——战栗孤岛》（The Elder Sc-rolls IV: Shivering Isles，2007年）

《湮灭》的唯一一部大型资料片。故事发生在第三纪元433年，玩家进入了魔神谢尔格拉（Sheogorath）的湮灭位面，终止了对他的诅咒并成为战栗孤岛的新主人。

◆《上古卷轴Ⅳ——战栗孤岛：Prima官方游戏指南》（The Elder Scrolls IV: Shivering Isles - Prima Official Game Guide，2007年）

由Prima Games出版发行的资料片官方游戏指南作者为，Peter Olafson。

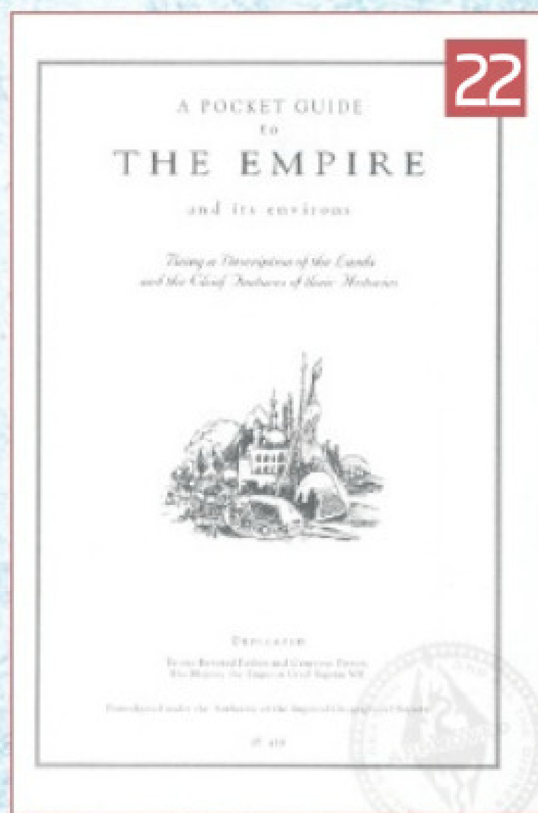
◆《上古卷轴随身游戏——湮灭》（Oblivion，2007年）

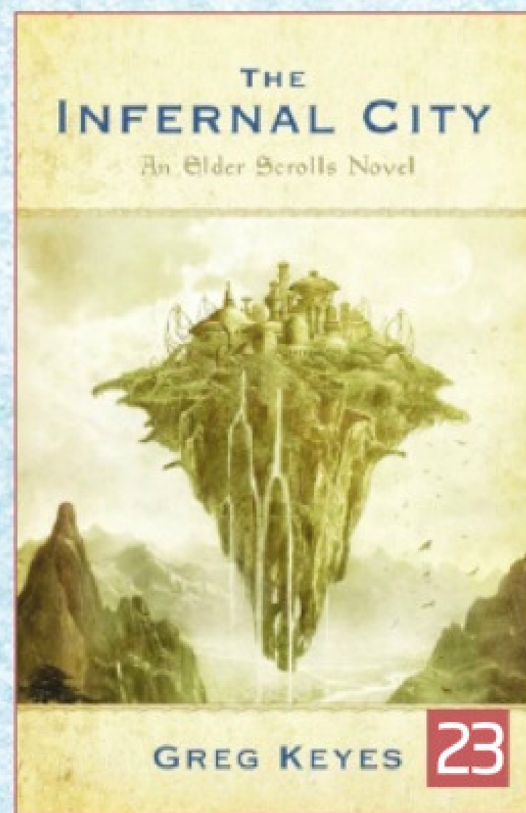
本来有可能成为第五部随身游戏，登陆PSP平台，但不知为何最终被取消了。

◆《上古卷轴Ⅳ——湮灭》官方插件（Official Plug-ins，2007年）

共有9个官方插件，包括九骑士任务（Knights of the



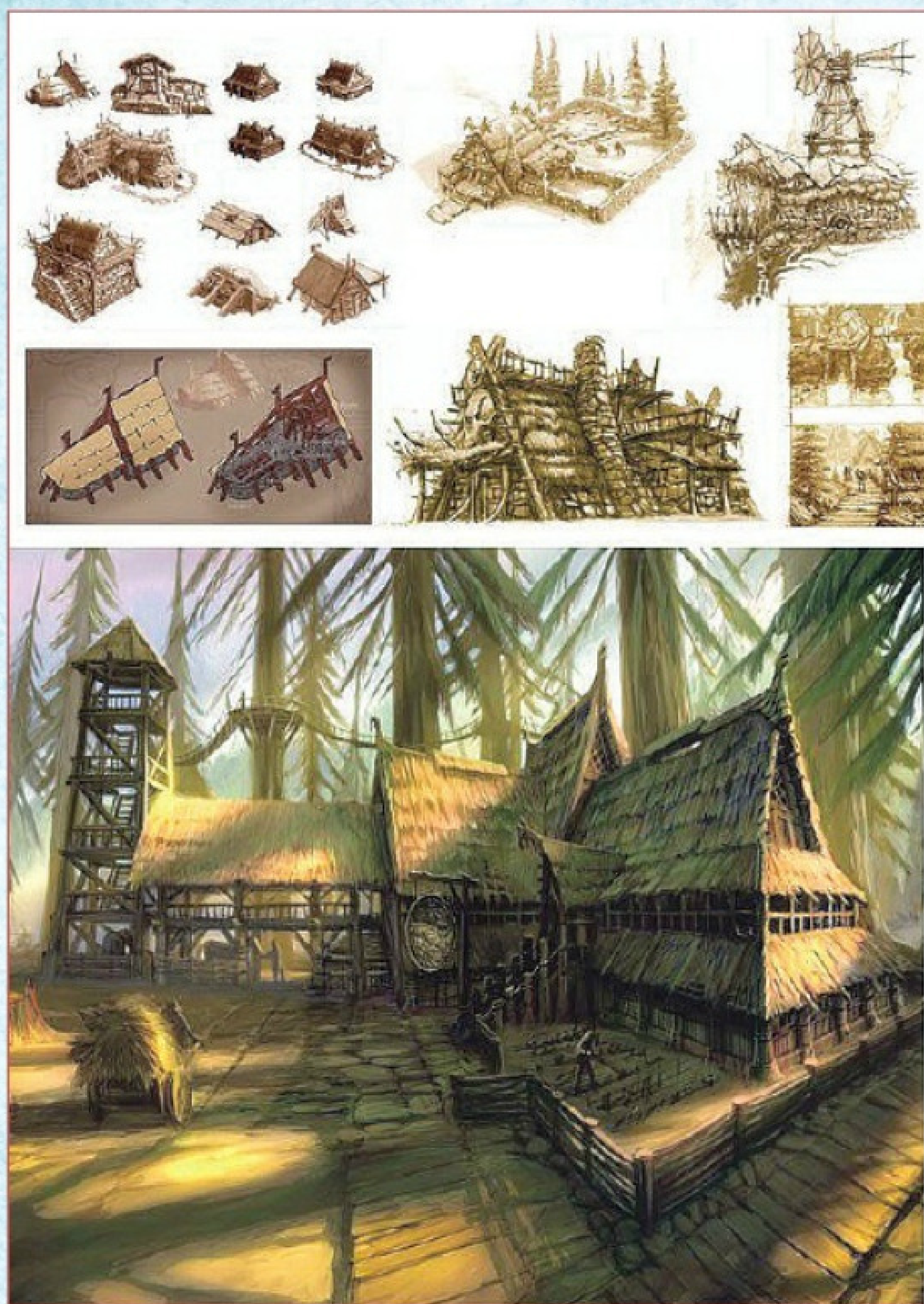


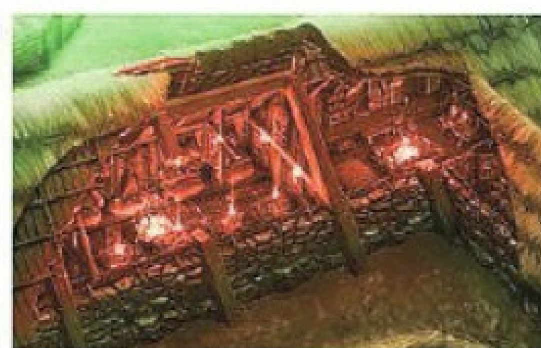


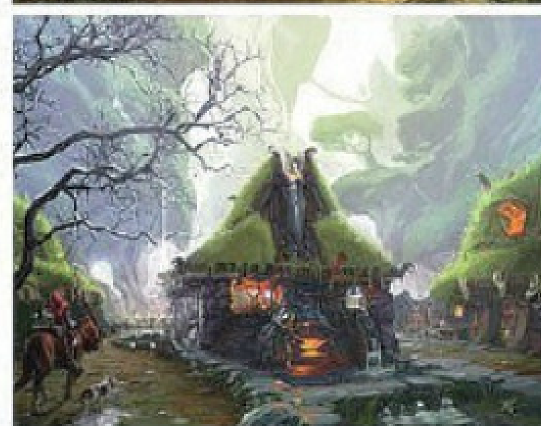


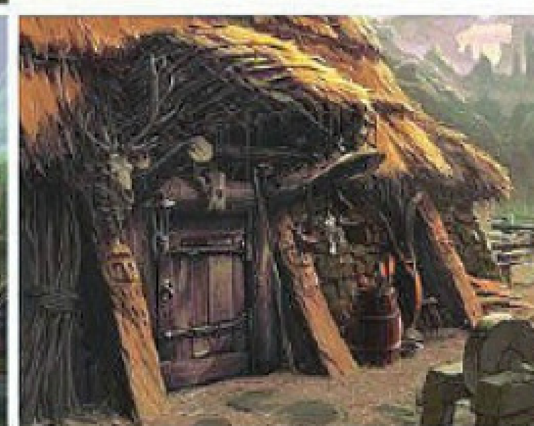


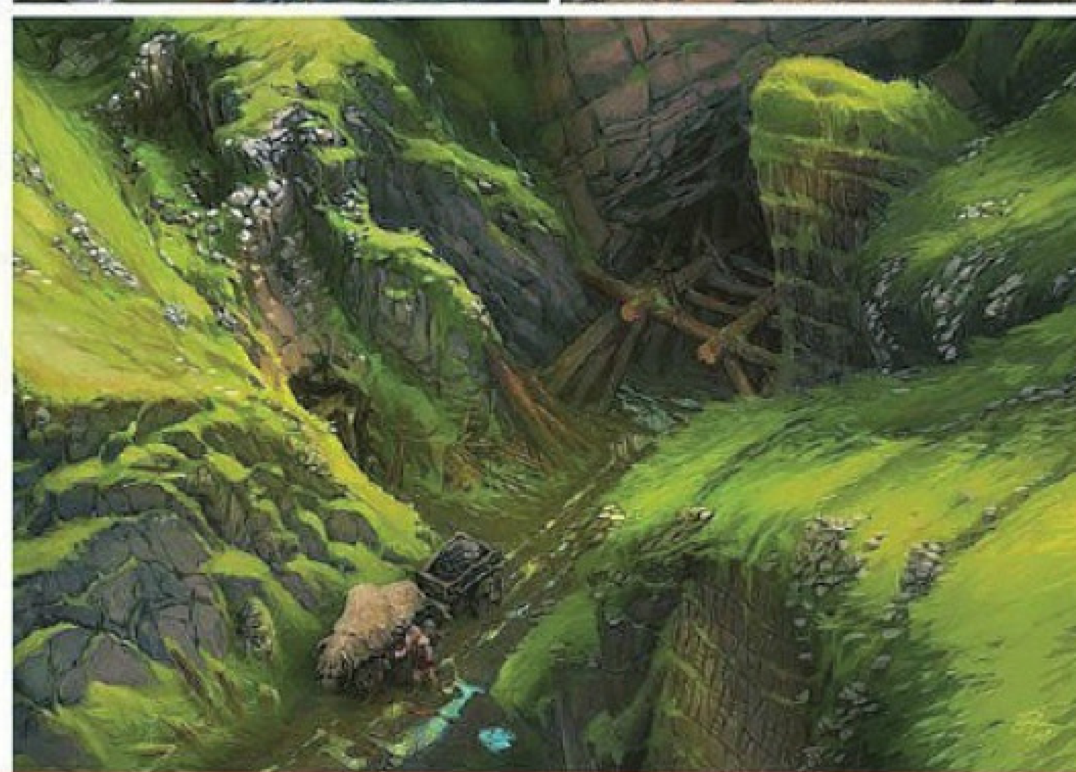
21.《湮灭》的《九骑士》任务包
22.《帝国袖珍指南》第三版
23.官方小说《地狱之城》封面
24.龙族回归是《天际》的主题
25.《天际》的故事发生在冰天雪地的天际省，游戏的画面再次惊艳众人



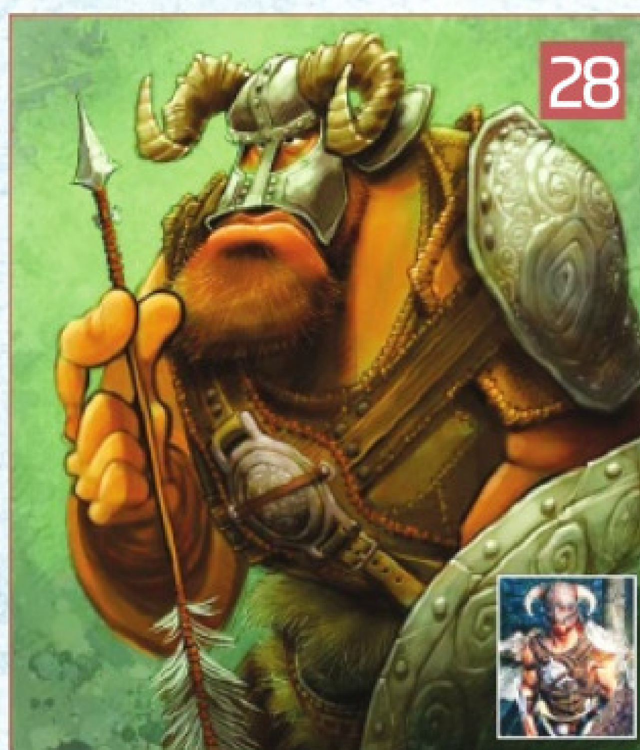












26.《天际的艺术》内页
27.为了配合新游戏上市，B社展示了官方版“上古卷轴”的模型
28.角盔大胡子的龙裔成为了《天际》的象征

Nine）和一些玩家住宅。

◆《地狱之城》（The Infernal City，2009年）

由Greg Keyes撰写的游戏小说，是两本官方小说中的第一本。由美国出版社Del Ray Books和英国出版社Titan Books联合出版发行。

故事讲述了Umbriel，一座突然出现的浮空城开始横跨整个塔姆瑞尔大陆摧毁城市、杀死市民，并在城中复活成不死生物。Annaïg Hoïnart，一个17岁的布莱顿（Breton）女孩和她的亚龙人（Argonians）朋友Mere-Glim不小心被浮空城捕获了；另一方面，黑暗精灵Sul伙同阿崔布斯·迈德（Attrebus Mede）王子也进入了浮空城，开始调查并寻找阻止它的方法。另一个叫做Colin的锐眼鹰（Penitus Oculatus）侦探也进入了浮空城，他的任务是寻找王子。三方面共同的冒险就此展开了……

◆《灵魂之主》（Lord of Souls，2011）

官方小说的第二本，作者仍为Greg Keyes。故事延续自《地狱之城》，Umbriel城接近帝都，阿崔布斯王子继续寻找Umbra，传说中有可能阻止浮空城的魔剑……

◆《上古卷轴Ⅴ——天际》（The Elder Scrolls Ⅴ : Skyrim，2011）

B社五年磨一剑打磨出了这款令人震惊的游戏。《天际》具有同前代相同大小的地图，但几乎将前代的缺陷，诸如地下城重复性高、技能繁复等问题全部改掉了。龙族的回归让战斗更加紧张刺激，游戏再次取得了巨大的成功，销量超过1000万，成为2011年最热卖的几款游戏之一。

《天际》的故事发生在第四纪元201年，世界大战后，高精灵逼迫帝国签署白金协定，去除了圣灵塔洛斯的神格，导致天际叛乱。而此时世界吞噬者奥杜因（Alduin）现世，标志着世界的毁灭开始了，玩家作为传说中被时间龙神阿卡托什（Akatosh）赐予龙血的传奇人物——龙裔（Dragonborn），开始了拯救世界之旅……

游戏的画面十分惊艳，玩家甚至可以感到风雪扑面而来，似乎穿过了屏幕。城市风格多样、地牢种类大大增加、雪精灵等传说中的生物加入，这款游戏似乎重现了《晨风》的黑暗、神秘气息。

◆《上古卷轴Ⅴ——天际Prima官方游戏指南》（The

Elder Scrolls V: Skyrim: Prima Official Game Guide，2011年）

同样是由Prima Games制作的官方游戏指南。

◆《天际的艺术》（The Art of Skyrim，2011年）

随《天际》典藏版发售的艺术图册，包括了高达200页的彩色画页。

创世

GENESIS

最初的两位是兄弟：阿努（Anu）和帕多梅（Padomay）。他们一起进入了虚无，时间之轮便开始运转了。

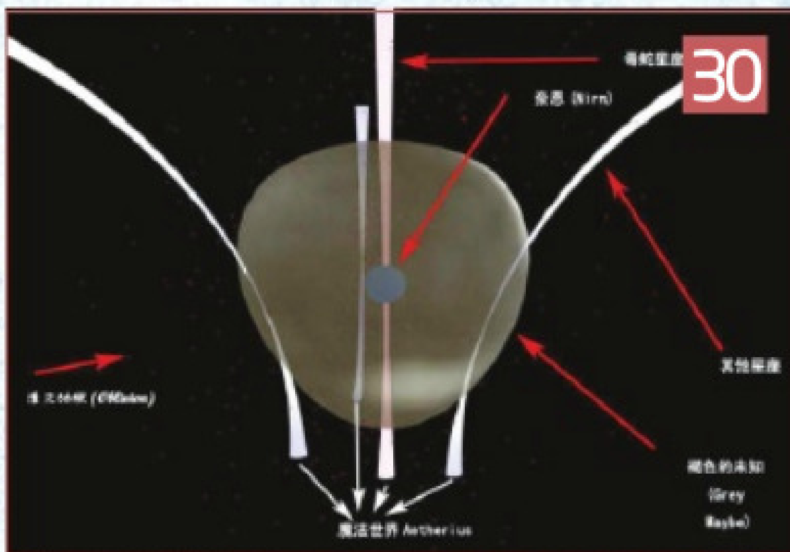
——《原创世的后代——原创世的解释》（A Children's Anuad: The Anuad Paraphrased）

作为欧美奇幻角色扮演游戏，“上古卷轴”系列的创世设定不可避免地受到了奇幻鼻祖托尔金的不朽名作《魔戒》（The Lord of the Rings）的影响。如果更追本溯源的话，那么即使是《魔戒》的描写也都很明显是起源于《圣经》中对我们这个世界创世的描述：世界的创造，是有一股更高级的力量在背后推动的结果。

在“上古卷轴”背景中，一切起源于混沌（Aurbis）中的两股原始精神力量：阿努和帕多梅。这两股原始力量并不是神，但比神的存在更高级。其中阿努代表秩序、静止，帕多梅代表混乱、改变，这两股原始力量并没有类似神的形态，只是以精神力的方式游荡在混沌中。值得注意的是，帕多梅的另一个名字叫做西帝斯（Sithis），也就是游戏中黑暗兄弟会崇拜的恐惧之父、夜母的丈夫（夜母据学者考据原本只是一名凡人，后来成为了西帝斯的神选者，因此被黑暗兄弟会美化为西帝斯的妻子）。

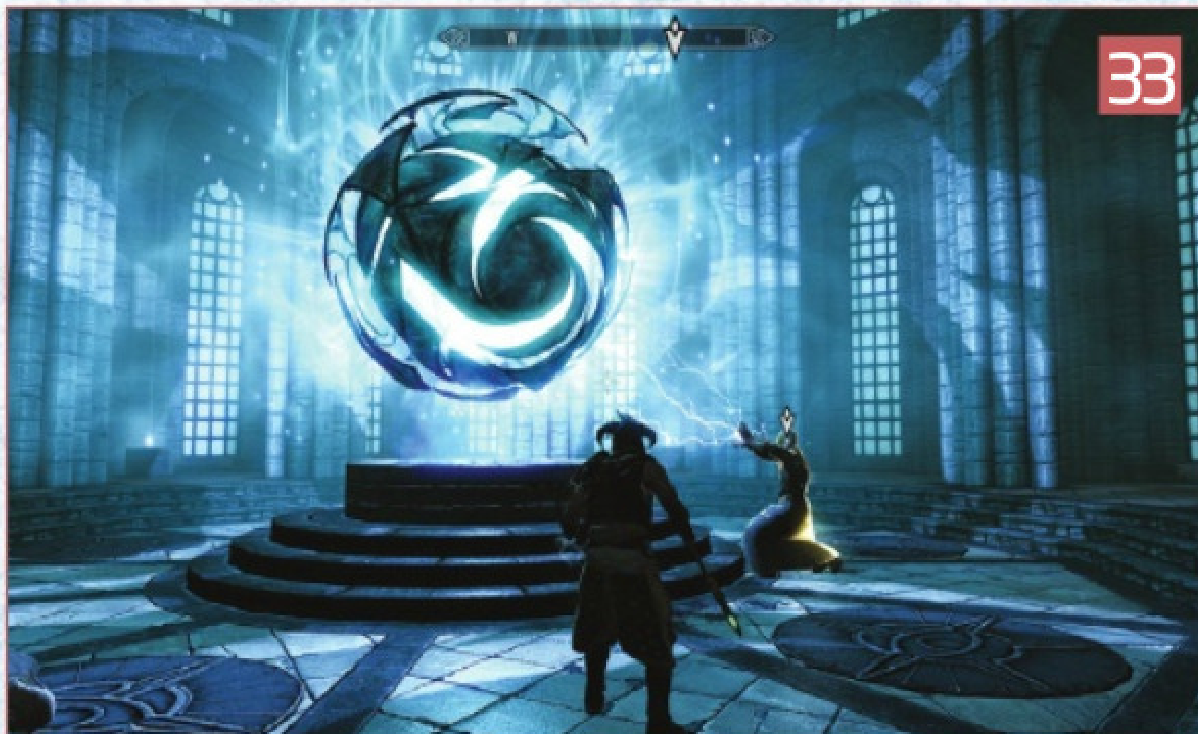
根据《精灵纪元年表》（Merethic Era Timeline）记载，“上古卷轴”故事的发生地——尼恩世界的诞生有些残忍：阿努和帕多梅结合光明与黑暗创造了尼尔（Nir），而后尼尔爱上了阿努并怀孕。同样爱上了尼尔的帕多梅心生忌妒，由爱生恨，便杀了尼尔，最终被阿努放逐到了时间之外。尼尔生育后就死去了，她所孕育创造出的12个世界，被带着复仇之心回来的帕多梅打乱了空间次序。阿努也无



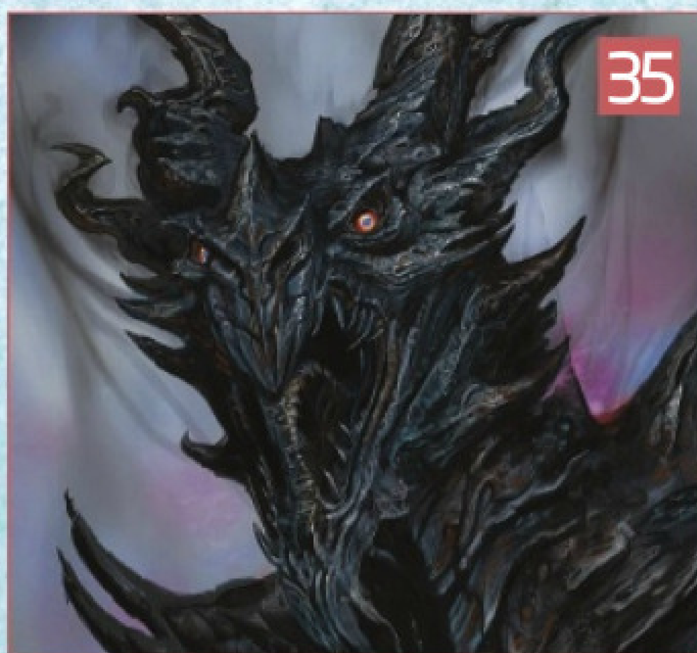












29.这就是游戏中的洛克汗之心
30.梦达斯解析图，可以看出尼恩在宇宙中的位置
31.魔神谢尔格拉被认为和洛克汗的精神火花有关
32.尼恩的双月被认为是洛克汗的身体所化
33.马格努斯遗留下的神器马格努斯之眼
34.《天际》主线任务的最后，玩家会来到松加德，也被认为是魔法位面艾瑟瑞斯的一部分
35.每一世的结束都是以世界吞噬者奥杜因吞噬世界为结束

心再拯救这12个世界，他将世界的残骸集结在一起，于是尼恩诞生了。仇恨让阿努和帕多梅展开混战，最终阿努杀死了帕多梅，帕多梅在垂死之前也给了阿努致命一击。帕多梅洒出的血液变成了魔族（Daedra），阿努的血液变成了繁星，而他们混合的血液则变成了神族（Aedra）。

这看似《罗密欧与朱丽叶》的创世论注定只是神话传说，但神话传说和事实真相往往相差得并不远。

在“上古卷轴”所在的尼恩世界，在精灵纪元（Merethic Era）之前的破晓纪元（Dawn Era），阿努和帕多梅在相互作用下形成了宇宙和第一批生命体，这种生命体就是元灵（et'Ada）。由于是阿努和帕多梅相互作用形成的精神生命体，元灵也分为两种：倾向于阿努的被称为阿努元灵（Anuic）、倾向于帕多梅（西帝斯）的被称为帕多梅元灵（Padomaic）。阿努元灵的精神生命体居住在魔法位面的艾瑟瑞斯，帕多梅元灵的精神生命体居住在湮灭位面。其中一位叫做洛克汗（Lorkhan）的帕多梅元灵认为，有必要建立一个有固定形态的凡人世界，于是他开始劝说其他的元灵和他共同创造这个世界。

但是，几乎是所有的帕多梅元灵都立刻拒绝了洛克汗的要求，只有部分阿努元灵答应和洛克汗共同创世。最终，凡人位面——梦达斯（可以被理解为现实中的太阳系，梦达斯为拉丁语中世界、宇宙之意）被创造出来了。

创造这个世界的总设计师和建筑师就是伟大的魔法元素代表者——马格努斯（Magnus，玩家可以在《天际》的法师学院任务中见到他遗留在这个世界上的两件神器：马格努斯之眼和马格努斯之杖），这位阿努元灵利用艾瑟瑞斯的魔法力量和各种元素创造了梦达斯，但不久后他就发现，刚刚建立的这个世界极不稳定。这个原本和艾瑟瑞斯类似的世界充满各种不确定因素，为了稳定这个世界，阿努元灵们耗费了自身大量的元神（Essence），很多阿努元灵因此死去了。发现自身也被这个世界吸取了太多元神的马格努斯将众神召集起来，在如今塔姆瑞尔大陆（“上古卷轴”历代游戏主要发生地，尼恩世界最大的一块大陆）上最古老的建筑金刚塔（Adamantine Tower）里召集会议，决定终止建造这个凡人世界的计划。

会议直接带来了3个后果。一是诸神的离去。马格努斯带领大部分阿努元灵离开了这个世界，回到了阿努元灵的家艾瑟瑞斯。马格努斯逃离梦达斯时留下的通道就是尼恩的太阳，其他阿努元灵离开的通道就是点点繁星（在尼恩世界里，太阳并不是一个火球，而是一个火红色的洞，由此可见马格努斯的离去其实并不轻松）。

第二个后果是诸神的牺牲：很多不愿意放弃这个新世界的阿努元灵留了下来，他们和逃离这个世界的其他参与创世的阿努元灵被凡人称为神族，其中部分神族将自己变成另一种形态，成了梦达斯位面的8颗行星，为梦达斯带来各项准则（如阿卡托什为凡人世界带来了时间，吉娜莱丝则带来了风和各种元素），他们被称作八圣灵（Eight Divines），广受世人崇拜。还有一部分神族因耗尽了力量无法离开凡人世界，便留了下来成为失去神性的艾尔诺菲（Ehlnofey），也就是大地之骨（如木精灵宗教中提到一名神族叫做Y'ffre，也叫做Jephre。当时尼恩上的生物、植物之间毫无准则，经常处于混乱的相互转换状态，Y'ffre通过将自己转化为第一个艾尔诺菲给世界定下了自然法则）。这些艾尔诺菲中的一部分成为尼恩世界上所有精灵、人类的共同祖先。因此我们可以认为，“上古卷轴”的背景设定有别于其他奇幻世界：人类、精灵种族并不是神明创造的，而是神明本身，只不过这些神明是那些耗尽了神力被困在凡人世界的神族。

于是，在后世凡人眼中，所谓的神灵是分为两种的，一种就是神族，也就是创世神、祖先神；另一种没有参与创世的帕多梅元灵则被称为魔族，也就是“非创世神”“不是我们的祖先”之意（关于神族和魔族的理论请参见下文“圣灵、魔神”两章）。

第三个后果被称为诸神的愤怒，消耗了太多元神的神族们迁怒于洛克汗，认为他并没有付出什么却“哄骗”众神参与创世，削弱了阿努元灵。于是以创世神之一、时间龙神阿卡托什为首的神族们撕碎了洛克汗的身体，将他的心脏抛入大地。这一举动彻底稳定了尼恩世界。洛克汗的身躯普遍被认为形成了围绕尼恩的双月，他的心脏现在位于晨风的红山（Red Mountain）之下。游戏中的锻莫（Dwemers）一族、审判席（Tribunal）和达格斯·乌尔（Dagoth Ur）都曾窃取过洛克汗之心的力量，锻莫甚至因此导致全族的直接消失。

虽然这3个后果看起来很严重，但凡人世界梦达斯毕竟还是建造成功了，我们如果用现实世界的宇宙观定位一下，那么可以得出这样的直观印象：“上古卷轴”世界的宇宙空间最外层是魔法位面艾瑟瑞斯，艾瑟瑞斯里面是湮灭位面，漂浮在湮灭位面中的就是凡人位面梦达斯。

梦达斯同艾瑟瑞斯位面实际上是不接壤的，因为中间隔着湮灭位面，魔法能量要从艾瑟瑞斯到达梦达斯，必须通过太阳和繁星这些当初神族离去时留下的通道。

所以，即使玩家在游戏里抬头仰望夜空，看到的点点繁星和我们的地球上的景观似乎是一样的，实际上也并非如此：梦达斯的世界结构和我们完全不同。我们的太阳和星辰都是一颗颗燃烧的恒星，梦达斯的太阳和繁星只是湮灭空间上的通道，也可以看做一个个的孔洞。

“上古卷轴”的宇宙中是否还存在着类似尼恩一样的星球？这没有一个官方的答案。我们根据已知的背景知识，可以暂时认为诸神只造了这一个竞技场，至于下一个什么时候建立，还是先等着在这个竞技场分出胜负再说吧！

这就是“上古卷轴”背景中的普及版创世理论。玩家会从游戏的各种书籍中看到这些理论的只言片语，而更为细心的玩家也会发现，不同种族的历史书籍中对这些创世理论的解释其实也并不完全一样。

比如在红卫（Redguard）人最初的故乡尤库达（Yokuda，位于塔姆瑞尔西部的神秘大陆）的神话中，并没有阿努和帕多梅的分类，只有“Satakal”的称谓，这其实是对阿努和帕多梅概念的融合。即使在塔姆瑞尔，各种族对宗教的理解也各不相同，比如精灵一族对那个号召创世的帕多梅元灵称呼为“洛克汗”，而诺德人（Nord）则称之为舒尔（Shor），帝国人称呼他为席萨尔（Shezarr）。

不管称呼怎样，创世理论的基本事实仍旧是清楚的。而神话般的创世故事必然会引发后世的圣灵崇拜。

圣灵

DIVINES

在圣者阿莱西亚（Alessia）的引领下，你的身心将会充满来自神的恩典，这恩典会带给你智慧和力量，学习这些教义你就会彻底领悟九圣灵以及他们的荣耀。

——《九圣灵十诫》（The Ten Commands of the Nine Divines，来自《上古卷轴Ⅳ》之书籍）

根据创世理论，稳定凡人世界、成为梦达斯位面行星形态的神族就剩下了8位，这些神族中的最强者被凡人尊称为圣灵（Divines），加上以凡人身份被擢升为圣灵的泰伯·塞普汀（Tiber Septim），也就是塔洛斯（Talos），建立在他们基础上的宗教，就是盛极一时的九圣灵崇拜。

在《天际》的故事之前，九圣灵崇拜一直是最主流的帝国宗教。即使有诸如晨风地区对审判席三神（其实是窃取了洛克汗之心的神力成为半神的3位凡人）的崇拜、一些秘密的魔族崇拜、亚龙人（Argonians）对希思特（Hist）神树的崇拜存在，九圣灵崇拜也覆盖了帝国的绝大部分领土，随处可见的九圣灵教堂和"九圣灵在上"（By the Nine）的口头语都证明这种宗教观的深入人心。

在《天际》中，高精灵政权攻占帝国首都并签订白金协定，强行将塔洛斯从九圣灵中去除，也因此引发了天际的风暴斗篷（Stormcloaks）叛乱，相信玩过游戏的玩家一定对此不陌生。

下面我们逐一了解这9位圣灵——

●阿卡托什（Akatosh）

时间龙神阿卡托什基本可以看做是九圣灵崇拜的代表和主神。阿卡托什是和洛克汗一样在世界各大宗教中都可以找到踪迹的神祇。

阿卡托什的标志是一头龙，这也是他为什么被称为时间龙神的缘故。他被认为是第一位神族，稳定并塑造了这个世界；他也推动了西罗帝尔（塔姆瑞尔中心地带行省、帝国都城所在地、《湮灭》故事的所在地）人类王国的兴盛：阿卡托什和圣者阿莱西亚以及她的后裔签订协定，只要崇拜他的龙火不灭，就力保人类帝国不受精灵族的奴役、梦达斯位面免受湮灭位面的侵害（湮灭位面为魔族们的居住地）。虽然在《湮灭》中龙火最终熄灭，导致湮灭危机——魔神大衮入侵，但阿卡托什仍借助王者之坠（Amulet of Kings）化身金龙赶走了魔神。

同样，阿卡托什是世界上所有龙族的父亲，有一种说法认为，他的长子就是巨龙奥杜因——《天际》游戏中的最终Boss。奥杜因也被认为是阿卡托什的另一面，甚至另一

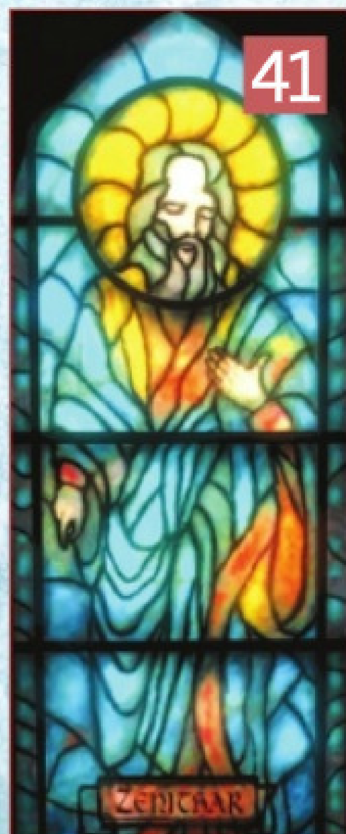


















36.时间龙神阿卡托什
37.《湮灭》中的阿卡托什化身
38.美神迪贝拉
39.游戏中的迪贝拉塑像
40.生与死之神阿凯
41.贸易之神泽尼萨尔
42.怜悯之神斯坦达
43.爱神玛拉
44. Ama Nin，游戏中爱神玛拉的化身



45.天空之神吉娜莱丝
46.《天际》中塔洛斯崇拜很普遍
47.智慧之神朱利亚诺斯
48.人类之神塔洛斯
49.《天际的艺术》中的塔洛斯神像
50.据说吉娜莱丝教导了灰胡子“吼声之道”
51.泰伯·塞普汀画像

种身份，这也是为什么在诺德神话和宗教中，奥杜因被认为就是阿卡托什的缘故。这两种说法的正确性迄今没有任何证据可以确定。

在历史上的关键时刻，阿卡托什都会将自己的龙血赐予不同的凡人，诞生一种在龙语里念做“都瓦克因”（Dovahkiin），也就是“龙裔”（Dragonborn）的独特生物：他/她是凡人，但具有龙的灵魂、血脉，因此被龙族广泛认定是同族。这也是为什么在《天际》中，奥杜因的兄弟、巨龙帕图纳克斯（Paarthurnax）第一次见到主角就认为，双方的对话是发生在龙与龙之间对话的缘故。第一位有记载的龙裔就是圣者阿莱西亚，其他著名的龙裔包括塞普汀王朝的历代皇帝。

因此，九圣灵中的阿卡托什绝对是对尼恩世界影响最大的一位神族。阿卡托什创造了神器奥瑞尔之盾（Auriel's Shield）和奥瑞尔之弓（Auriel's Bow），这两件神器出现在“上古卷轴”的前三代游戏中。

特别注解：

阿卡托什将自己的龙血赐予凡人，诞生龙裔的特别历史时刻在《龙裔之书》（The Book of the Dragonborn）中用一首诗作为概括：

当暴政充斥于世界的四面八方/当铜塔移动而时间被重塑/当三大神赐失效红塔倾斜/当龙裔失势而白塔倒塌/当雪塔被分裂，国王驾崩而血流成河/当世界吞噬者醒来，时间车轮朝向最后的龙裔

从诗中可以看出，阿卡托什第一次赐予龙血给阿莱西亚指的就是第一句——精灵奴役人类的暴政。而《天际》的主角作为龙裔出现，指的是最后一句：世界吞噬者奥杜因醒来，龙裔再次也是最后一次出现于凡间。

●迪贝拉（Dibella）

迪贝拉是九圣灵中最受欢迎的一位女神。在中央行省西罗帝尔，她广泛地被当做代表了艺术和美的女神。她用自己的头发创造了神器Brush of Truepaint来回应那些向她祈祷的艺术家们。

迪贝拉的形态以一位异常美丽的女子形象为主。

在《湮灭》的资料片《九骑士》中曾经提到，是迪贝拉创造了Helm of the Crusader，帮助佩里纳尔·白斩（Pelinal Whitestrake）——跟随斯格拉默来到天际的五百英豪中的一位勇士，参加了第一纪元反抗精灵暴政的圣阿莱西亚起义，打败了精灵术士Umaril the Unfeathered（他同魔神梅里迪亚有联盟关系，一半魔族血统使他不朽）。

●阿凯（Arkay）

阿凯同样是在凡人世界中被广泛崇拜的一位神祇，他是葬礼和墓地之神，也因此经常和死灵法术扯上关系。一种说法认为，阿凯作为阿努元灵在洛克汗创世之前并不存在，因此阿凯也被人们称为是凡人之神（关于凡人升神和阿凯的这个称谓请参见后文“竞技场”一章）。

关于阿凯的起源有两种说法，第一种来源自书籍《生与死之神阿凯》（Arkay the God of Birth and Death），这种说法认为，他最初只是一个凡人，拥有一家自己的商店并终身致力于寻求知识。有一天阿凯发现了一本用奇怪文字写成的书籍，于是他便开始忘我的研究，认为这本书里藏有生与死的最终秘密。随着时间的推移，死亡找上了他，但阿凯开始向圣灵玛拉祈祷，希望给他多一些的时间继续研究生与死的终极奥秘。玛拉给了他两个选择：一是现在就死亡、二是升华为神掌管宇宙间生与死的平衡。于是阿凯便成了圣灵之一。

在另一本书籍《单一神话》（The Monomyth）中，阿凯是在时间形成后形成固定形态的第一批精神力量。

在《九骑士》资料片中，阿凯锻造了Sword of the Crusader，并帮助了佩里纳尔·白斩。

●泽尼萨尔（Zenithar）

泽尼萨尔是劳作、商业和贸易之神。

在帝国，泽尼萨尔广泛地被商人和中产阶级崇拜，他代表劳动、收获、贸易、报酬等一系列和生活息息相关的形象。他的崇拜者们称呼他为“永远不败”的神祇，并宣称泽尼萨尔代表了通过辛苦劳动、正当渠道取得丰厚成果的一条人生之路，而不是通过战争、欺骗等手段。

泽尼萨尔的信徒也声称，他们的神与包括吉娜莱丝在内的圣灵们经常合作，属于经常接触凡人世界的圣灵之一。

《晨风》中提到，泽尼萨尔将神器Zenithar's Warning、Zeinthar's Wiles赠送给了英雄尼瑞瓦因（《晨风》的主角）；《九骑士》中提到，泽尼萨尔创造了Mace of the Crusader来帮助佩里纳尔·白斩。

泽尼萨尔的标志为一块铁匠常用的铁砧，代表对劳动和产出的尊重。值得注意的是，作为“永远不败”的神祇，在早期诺德宗教中，泽尼萨尔被称为孙（Tsun）——玩家应该能记得，在《天际》主线任务的最后，玩家来到了松加德（Sovngarde，诺德人心中的灵魂归宿地，其实很有可能就是魔法位面艾瑟瑞斯的一部分），那位看守着通往勇气之殿（Hall of Valor）桥梁的勇士就是孙。

●斯坦达（Stendarr）

斯坦达是作为怜悯之神存在于九圣灵之中的。

据传说泰伯·塞普汀晚年曾和斯坦达一起征战。而在高精灵的早期神话中，斯坦达是人类的辩护士。他创造了神器Gauntlets of Crusader和Stendarr's Hammer。

上文提到，在诺德宗教中泽尼萨尔被称为孙，而斯坦达则被诺德人称为Stuhn——孙的兄弟、舒尔（洛克汗的诺德称谓）的盾牌男爵、同先代精灵英勇作战并教授人类如何赢取战利品的一位神祇。

●玛拉（Mara）

玛拉是九圣灵中代表爱的神祇，人类同情心和理解的来源。玛拉从一开始就是以女神的形态广为人知，在天际，诺德人认为她是女神吉内（Kyne，圣灵吉娜莱丝的诺德称谓）的侍女。在帝国她是母神，被认为经常同神话中的尼尔合作，而尼尔被认为是宇宙的母性一面（尼尔的传说参见上文“创世”一章）。

玛拉被广泛认为嫁给了阿卡托什或洛克汗，甚至是同时嫁给了他们两位。她也曾赐予尼瑞瓦因她的衬衫。

●吉娜莱丝（Kynareth）

天堂、风、元素女神吉娜莱丝被认为是空气的不可见精神灵体，她是旅行者和水手们的保护神。在某些传说中，她是众多阿努元灵中第一个同意洛克汗创世主张的神祇。

在诺德神话中，吉娜莱丝被称为吉内，天空圣灵和舒尔（洛克汗的诺德称谓）的遗孀。雨滴是她怀念舒尔的眼泪。诺德人也认为，是伟大的吉内女神教授了人类吼声之道——也就是龙吼——用来对抗奥杜因的暴政。《天际》中的灰胡子就是吼声之道的大师，他们没有龙的血脉仍旧可以使用龙吼就是得益于此。

吉娜莱丝女神创造了著名的神器Lord's Mail，这件传奇盔甲被许多英雄使用过，包括匕落的英雄和尼瑞瓦因。她还将Boots of Crusader授予了佩里纳尔·白斩。

●朱利亚诺斯（Julianos）

智慧和逻辑之神朱利亚诺斯被认为是上古卷轴的保护者。在诺德宗教中被称为Jhnal，诺德语言和数学的鼻祖。在帝国，他被法师们广泛崇拜着。他创造了神器Shield of the Crusader授予佩里纳尔·白斩。

朱利亚诺斯的名字是为了纪念著名游戏制作人Julian Lefay——这位“上古卷轴”世界观和“上古卷轴”一、二代游戏的创造者。

●塔洛斯（Talos）

除了阿卡托什外最著名的一位神祇，也是对《天际》游戏背景影响最大的一位圣灵。

塔洛斯，原名泰伯·塞普汀，被称作塔洛斯将军、龙裔和伊斯米尔（Ysmir）。这位诺德血统的伟大人物在第二纪元征战整个塔姆瑞尔并最终统一了大陆，建立了塞普汀帝国，是开启第三纪元的将军、国王、皇帝和神。

泰伯·塞普汀出生于阿特莫拉（Atmora）：塔姆瑞尔北方的神秘大陆，被认为是远古诺德人的故乡，在天际度过了他的青年时期，在这里他学会了吼声之道。灰胡子教导了他，指引他到南方去统一整个大陆。

他来到中央行省西罗帝尔，成为了一个小国王库尔凯恩（Culhecain）手下的将军，并召集了人类的大军。泰伯·塞普汀在众人面前使用了龙吼以证明自己是天际之子。布莱顿人后来暗杀了这位叫做库尔凯恩的国王，这也直接导致了泰伯·塞普汀的加冕，为了纪念这位国王，泰伯·塞普汀还特意封他为零世皇帝（The Emperor Zero）。

从此之后，他开始自称伊斯米尔、北方的巨龙，并开始统一天下，执政81年，最终死于第三纪元38年。从那之后，帝国便宣称塔洛斯被其他8位圣灵擢升为第九位圣灵，也就是人类的圣灵（关于这个和阿凯一样的称谓的解释请参加下文“竞技场”一章）广为崇拜，直到第四纪元被高精灵的白金协定人为地从圣灵名单中去除，传统的九圣灵在帝国官方被改为了八圣灵。

塔洛斯的神器很多，包括The Totem of Tiber Septim、Boots of the Apostle、Armor of Tiber Septim等。

以上就是对9位圣灵的介绍，这些描述都是游戏中帝国官方的最普遍的宗教解释，实际上在各种族的原有的神话、宗教中对他们的介绍都不太相同，这里不再赘述。

另外需要注意的是，人类世界和精灵世界在对待洛克汗的态度上是完全相反的。在精灵世界，尤其是高精灵认为，自己的祖先就是神族，如果洛克汗没有欺骗神族创世导致他们被困在凡人世界，那他们也应该居住在神的艾瑟瑞斯位面才对；人类则感激洛克汗创造了凡人世界，供大家繁衍生息。其实这是随着时间推移造成的不同观念，毕竟人类也是神族的直系后代，也是因为洛克汗才被困在凡人世界的神族的子孙。

总之，无论以上神祇的名字、背景如何变动，他们都

代表了“上古卷轴”世界观中宗教这一领域最广泛、普遍的正面崇拜。请注意，是“正面崇拜”，因为除了这些正义、善良的圣灵外，尼恩世界还存在着另一类神祇，他们就是代表非创世神的魔神（Daedric Princes）。

魔神

DAEDRIC PRINCES

即使魔族会说实话，我们又怎么知道它们是否了解自己本身，并且关于它们自身有真实的东西可以了解？抑或所有关于魔族的特性都瞬息万变，永无规律可言？

——《魔族的种类》（Varieties of Daedra，来自“上古卷轴”四、五代之书籍）

根据创世理论，比凡人高一层次的精神状态生物元灵分为阿努元灵和帕多梅元灵两种倾向，按照常人的理解，是不是可以认为，阿努元灵就是神族，而帕多梅元灵就是魔族呢？其实并不能这样一概而论。

需要强调的是，只有那些参与创世的阿努元灵才被称为Aedra，也就是神族，这些神族因为创造了凡人世界牺牲了很多，根据当初的创世契约，神族是可以在凡人世界被杀死的。而魔族因为没有出力参与创世，不能在凡人世界被杀死，只能被放逐回他们的老家——湮灭位面。其次，比如洛克汗，他原本属于帕多梅元灵，但由于主张创世并稳定了这个世界，所以也被归为了神族。

所以，区分神族和魔族就变得稍微简单一些了：参与创世的元灵就是神族，没有参与的就是魔族。

凡人理解下的魔族是邪恶的，其实这和他们是倾向于混乱、改变的帕多梅元灵属性有关。对凡人来说，所有魔族生物都叫做魔族，而所谓的16位魔神（Daedric Princes）是这些强大生物中的最强者，每一位都统御着魔族所在的湮灭位面中的一块地域。

除了已知的16位魔神，在《湮灭》中暗杀了皇帝、引魔神大衮进入凡人世界的破晓神话（Mythic Dawn）教主曼卡·卡魔然（Mankar Camoran）认为，创世神洛克汗也是一位魔神，而且尼恩其实并不算是凡人世界，只是洛克汗的湮灭空间。他的理由是，洛克汗并没有直接参与创世（心脏被挖出稳定世界并非自愿），也无法被杀死（虽然被挖出心脏，抛弃身躯，但洛克汗的元神仍在尼恩这块属于他的湮灭空间里游荡）。这个理论因为太过激进从没有得到过证实和认可，所以魔神的数量仍旧是普遍认定的16位。

对存在于凡人世界的魔族崇拜，原因其实并不简单：当初洛克汗主张创造一个凡人世界，魔族们不感兴趣也并没有帮助他，而当这个世界建立起来后，魔族们却发现了其中的乐趣和机遇所在。在凡人世界尽可能多地争取信徒就成了魔神们的目标（关于争取信徒的好处和原因，将在下文的“竞技场”一章有所涉及）。

下面我们逐一去了解这些魔神——

●阿祖拉（Azura）

阿祖拉被认为是破晓和黄昏的女王、玫瑰之母、夜空女皇，是少数几位被凡人认为有一定善良成分的魔神，也是少数几位始终保持女性形象的魔神之一。

月影（Moonshadow）是阿祖拉在湮灭中的国度，这个非常美丽的地方，到处悬泉飞瀑，长满鲜花和高大的树木，甚至还有一座银之城（City of Silver）位于其中。

阿祖拉是被认为和北地精灵（Chimer）联系最多的3位魔神之一（其他两位是波依希亚和梅法拉），她甚至协助北地精灵英雄尼瑞瓦（Nerevar）分离了矮人作用于洛克汗





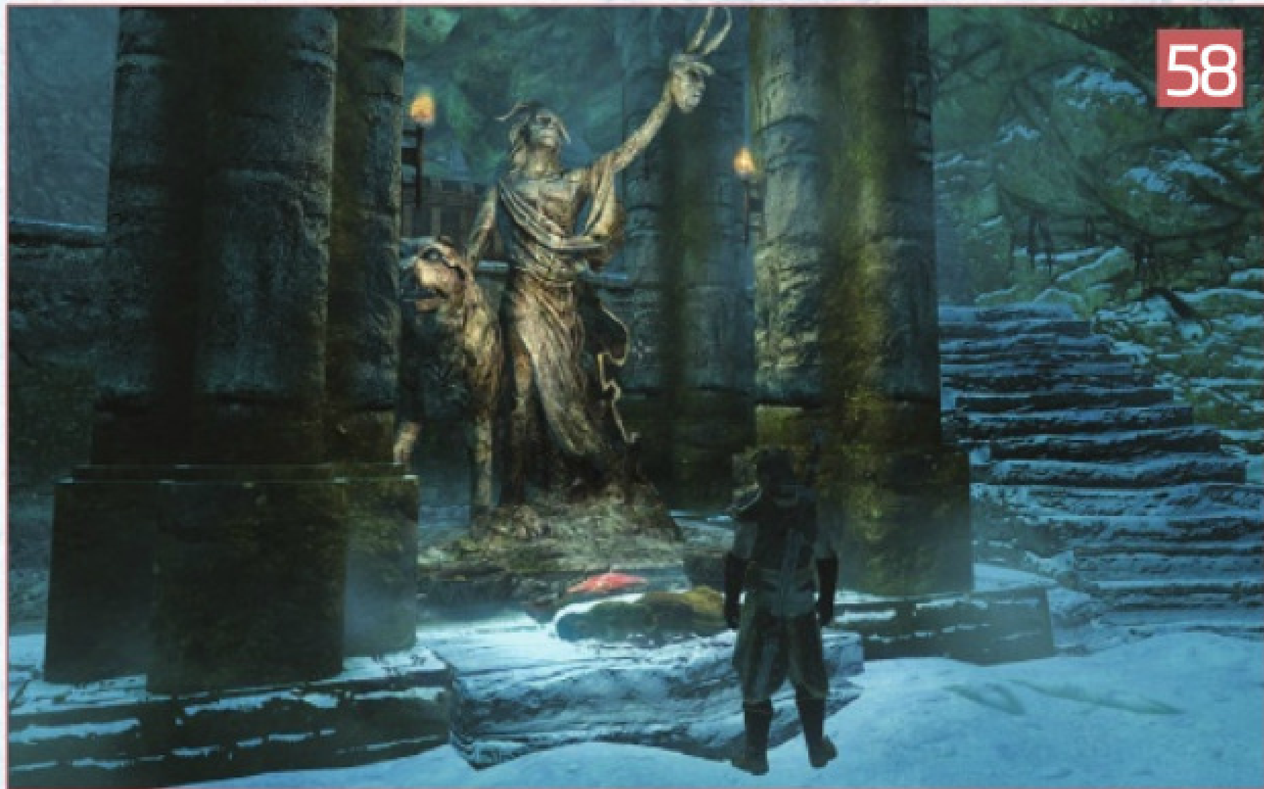


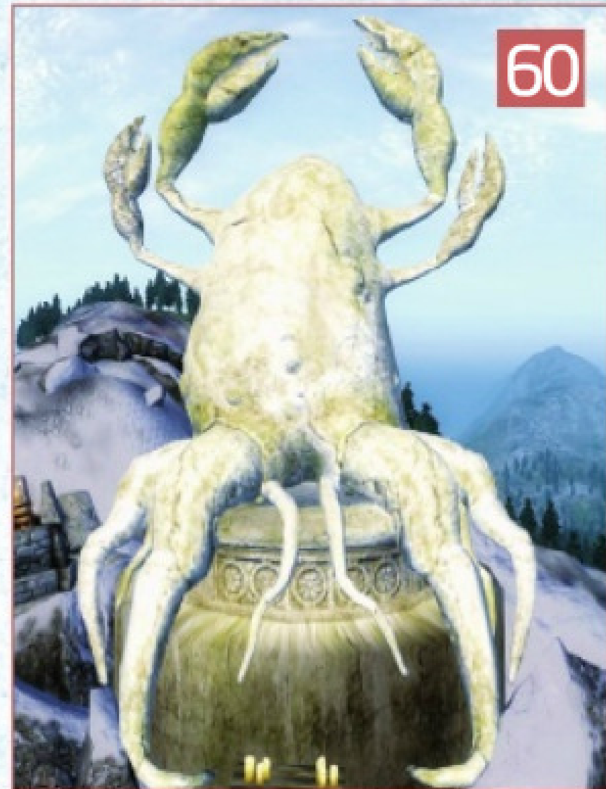






52.著名的阿祖拉之星
53.阿祖拉的另一件神器：Moon and Star
54.《天际》中的阿祖拉祭坛
55-57.波依希亚分别在三、四、五代中的祭坛











58.《天际》中的克拉威库斯·维尔和巴巴斯
59.神器"克拉威库斯·维尔的假面"
60.《湮灭》中的赫马尤斯·莫拉祭坛
61.魔神海尔辛在《天际》中的化身
62.神器Hircine's Ring
63.魔神大衮的早期形象
64.《天际》中的马拉卡斯祭坛
65.《天际》中的大衮祭坛

之心上的工具，并被认为和矮人一族的消失有直接关系——3位尼瑞瓦的军官背叛了尼瑞瓦，偷取了洛克汗之心的神力，自称审判席三神。审判席三神试图摈弃晨风地区对这3位魔神的崇拜，阿祖拉狂怒之下诅咒了整个北地精灵一族，将他们的金色皮肤变为灰色，眼睛变为红色，这就是黑暗精灵、也就是丹莫（Dunmer）的由来（Dumner的发音取自英语"诅咒"一词，即Damn）。阿祖拉同时也预言了尼瑞瓦将转世为尼瑞瓦因，并最终打败审判席的历史进程（此为《晨风》及其资料片的主要故事情节）。

著名的魔族神器阿祖拉之星（Azura's Star）在"上古卷轴"历代游戏中广为玩家所熟悉。

●波依希亚（Boethiah）

波依希亚是掌管欺骗与诡计的魔神，他被认为是黑暗精灵真正的圣祖，经过他的启蒙，北地精灵断绝了与先代精灵（艾尔诺菲的直系后代）的所有联系，建立了一个信仰魔族的新国家（晨风地区）。波依希亚启发了北地精灵信仰魔族，阿祖拉传授给北地精灵新的神话，而另一位魔神梅法拉则传授给北地精灵杀戮的技巧。随着审判席三神的背叛，晨风地区的北地精灵被阿祖拉诅咒成为黑暗精灵，波依希亚的崇拜在晨风也被人们逐渐遗忘了。

大多数史书认定波依希亚为男性，但有时他会以女性形象出现——辨别魔神的性别对凡人来说是过于困难了。

波依希亚创造的魔族神器中包括著名的乌木甲（Ebony Mail）、黄金烙印（Goldbrand）和无惧盾牌（Fears-truck）。

●克拉威库斯·维尔（Clavicus Vile）

克拉威库斯·维尔被称为力量魔神，凡人通过仪式进行祈祷可以与这位魔神达成一些契约。克拉威库斯有个叫做巴巴斯（Barbas）的同伴，是一个擅长变形术的魔族，经常表现为一只狗的形态。在《天际》中，玩家有机会同巴巴斯结伴同行一段时间。

克拉威库斯·维尔最著名的神器是他创造的"克拉威库斯·维尔的假面"，这个面具能给佩戴者带来相当大的魅力增值。在"上古卷轴"历代游戏中，几乎所有的主角都有机会取得这件神器。

另一件和克拉威库斯·维尔相关的神器就是著名的吸魂剑——Umbra。为了能将更多人的灵魂带到湮灭位面，他不惜将自己的部分能力借给女巫Naenra Waerr，用来打造这把武器（为什么魔神会对吸取凡人灵魂的死灵法术感兴趣，请参见下文"竞技场"）。这把Umbra长剑出现在《晨风》《湮灭》游戏中以及Greg Keyes所著的官方授权小说《地狱之城》中。

●赫马尤斯·莫拉（Hermaeus Mora）

赫马尤斯（也可以被拼写为Hoermius、Hormaius、Herma），掌管的领域是对命运之潮的占卜，以观察天空与星相的方式解读过去与未来。而他的领地更是知识与记忆的宝库。

《湮灭之门》（The Doors of Oblivion）里记载，赫马尤斯·莫拉掌控着一个叫做Apocrypha的湮灭领域，在那里，所有被藏匿的知识都可以被找到。此地看上去像是永

无边界的图书馆，书架向各个方向延伸，一层又一层。书页在神秘的风中漂浮，而赫马尤斯·莫拉却感觉不到这风。每本书都有一个黑色而无标题的封面。众多鬼魂在书架之间穿梭，飘过书本，永不停止地搜索着。

在《天际》中，龙裔将会在他/她的旅行中遇到莫拉的一位凡间代言人Septimus Signus，他会要求龙裔带给他所有精灵种族的一份血液，用此开启矮人的古代知识。

●海尔辛（Hircine）

海尔辛是掌管狩猎的魔神，他喜好打猎游戏，他也是各种兽化人的守护者。海尔辛创造了多种将凡人转换为兽类的疾病。

高岩地区Glenmoril Wyrd Coven的女巫们作为海尔辛的信徒而为人所知，她们经常为付得起钱的任何人实施魔神召唤，女巫们同样也能治愈任何兽化人。

Hircine's Ring是海尔辛的著名神器，在《天际》的狼人辛丁（Sinding）任务中玩家可以获得这枚强大的神器。

●马拉卡斯（Malacath）

魔神马拉卡斯是放弃和放逐的守护者，血咒和誓约的保管者。《湮灭之门》一书中记载，马拉卡斯掌管着一个叫做Ashpit的国度：一个没有天空与地面的灰烬之国，只有粒子与灰尘在漂浮、坠落和旋转，这是痛苦、背叛和放弃承诺之地，就象苦涩的空气中充满了灰烬。

当北地精灵准备逃离先代精灵（Aldmer）的领地时，一位先代精灵最强大的英雄崔尼玛克（Trinimac）试图阻止这场迁徙，结果他被魔神波依希亚吃掉，剩下的遗骸变成了魔神马拉卡斯，他的追随者也同样改变了，这就是当今的兽人。这些故事也被记录在《兽人的真相》一书中： 兽人诞生于破晓纪元。相对于精灵种族，历史曾经错误地把他们认为是兽类，但兽人事实上是崔尼玛克的子孙。当崔尼玛克被魔神波依希亚吃掉、并在那个邪恶的神体内转变为另一魔神之后，兽人同样也转变了。兽人的古名是“Orsimer”，意思是“被遗弃者”，他们现在追随马拉卡斯，也就是“崔尼玛克的遗骸”。

著名的神锤Volendrung便是魔神马拉卡斯打造的，是少有的几件出现于“上古卷轴”历代游戏中的魔族神器。

●梅鲁涅斯·大衮（Mehrunes Dagon）

大衮是掌握毁灭、改变、革命、能量、野心的魔神。他常同大火、地震和洪水等自然灾害为伍。大衮是黑暗精灵公认的四大麻烦家族之一（指的是4位魔神梅鲁涅斯·大衮、谢尔格拉、 马拉卡斯以及莫拉格·巴尔）。

大衮作为《湮灭》的主要反派Boss广为玩家所知，他引发的湮灭危机直接结束了塞普汀王朝，终结了第三纪元。

最初的大衮只是一个友善的低级魔族，被称为跳跃者魔王（Leaper Demon King）。每次都是在巨龙奥杜因吞噬世界时最后一个被吞噬，后来，他伙同贪婪者（布莱顿人对洛克汗的称谓）想办法欺骗了奥杜因，在奥杜因每次吞噬旧世界开始新世界的劫数即将结束时，将旧世界（梦达斯）的一部分碎片藏匿起来，到下一次劫数开始，大衮会将这部分添加到新世界之上，以为可以撑死奥杜因。奥杜因诅咒了大衮，让他再也不能跳跃并将他放逐到虚无（Void），除非他可以毁掉所有他添加到梦达斯上的前世界的碎片，否则无法变回以前的跳跃者形态——这就是大衮对世界无尽的毁灭欲望的由来。

有一种说法是非官方的，被官方的游戏设计师随手写在Bethesda论坛的背景知识版块上。这个说法是，大衮其实就是马格努斯本人，他跳跃者的身份就是想“跳”离这个世界，但因为跳离不成功而对这个世界产生了憎恨，认为毁掉它便可以离去。关于这一点的佐证不多，但玩家可以留心《湮灭》中崇拜大衮的邪教破晓神话，他们就曾宣称“大衮创造了世界”，破晓神话的旗帜上正好也有太阳的图案，也符合马格努斯的身份。

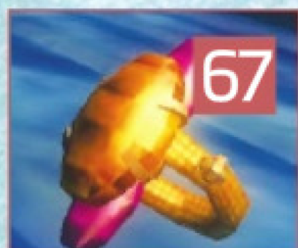
著名的魔族神器梅鲁涅斯的剃刀（Mehrunes' Razor）是大衮的代表作，这把有一定几率秒杀敌人的乌木匕首存在于《匕落》《晨风》以及《湮灭》的资料片和《天际》中。

●梅法拉（Mephala）

梅法拉的领域凡人来说是难以理解的，她被冠以织网者、织造者、蜘蛛魔神的称号。不同于其他魔神，梅法拉现身时的性别是不固定的，完全取决于他/她想要接触的对象。

对梅法拉最直观的印象是，他/她一直在编织一张密不透风的网——充满了谎言、性和谋杀。梅法拉直接参与了臭名昭著的刺客组织莫拉格帮（Morag Tong）的建立，这个









66.神器“梅鲁涅斯的利刃” 67.梅法拉的神器Ring Of Khajiiti 68.《湮灭》中的梅法拉祭坛 69.《天际》中的梅里迪亚祭坛

组织的成员均以梅法拉的名义进行暗杀活动。在晨风地区，梅法拉被认为是教导了北地精灵杀戮、谋杀技巧的魔神。

梅法拉的神器是著名的乌木之刃（Ebony Blade），这把可以吸取生命的双手武器最近一次出现在《天际》的雪漫城（Whiterun），在龙霄王宫（Dragonreach）中，梅法拉亲自将武器交予了龙裔。

●梅里迪亚（Meridia）

梅里迪亚是一位很难理解的魔神，凡人对她所知甚少。她被称为火之女，代表正午和阳光、太阳和魔法的生命力。据推测，梅里迪亚原本属于跟随马格努斯逃走的神族，却因为不知名的原因前往湮灭成为了魔神，更有人直接称呼她为马格努斯之女。在她穿梭于湮灭和凡人世界的时候经常用树精（Spriggans）作为她的护卫。

她的领域被称为Colored Rooms，这里居住着一种叫做Aurorans的魔族生物，是《九骑士》中的主要敌人。这种魔族生物起源于野精灵（Ayleid）对她的崇拜。

梅里迪亚需要活物提供的能量，而且极其痛恨不死生物。在《天际》中，当主角龙裔解决了侵袭她神庙的不死生物后，她赐予龙裔魔族神器Dawnbreaker，一把专门对付不死生物的长剑。

●莫拉格·巴尔（Molag Bal）

巴尔的领域象征着对凡人的统御和奴役，他也同样被称为强暴之王（King of Rape）。莫拉格·巴尔最渴望的就是收割凡人的灵魂到他的领域，散播斗争、混乱的种子到凡间。有一个传说认为，莫拉格·巴尔在强暴一名尼德人（Nedes，是第一纪元时在塔姆瑞尔上人类的总称）处女后创造了第一只吸血鬼。

莫拉格·巴尔的湮灭领域被称为Coldharbour。这个领域是尼恩世界的完全翻版，只是处于全部是废墟的状态，天空变成血红色、气候寒冷。

莫拉格·巴尔有一个女儿名叫Molag Grunda，是一只双翼晨曦魔（Winged Twilight）。她爱上了一只叫做Nomeg Gwai的冰霜元素（Frost Atronach）。莫拉格·巴尔不赞同这种关系，希望有人能将她和她的爱人全部在凡间杀死，以便能在湮灭中永远地惩罚她。

著名的吸血鬼神锤The Mace of Molag Bal是"上古卷轴"系列中常见的魔族神器，玩家可以在《天际》中的马卡斯城（Markarth）接到获得这柄神锤的任务。

●娜米拉（Namira）

娜米拉的领域被称为"远古的黑暗"，她本人也被认为是灵体魔族（Spirit Daedra）并且统御着众多的阴影灵体。她经常同蜘蛛、鼻涕虫等让人极度反感的昆虫一起出现，她的信徒也都尽力让自己生活在黑暗、肮脏的环境下并且厌恶有人试图从这种自虐中"拯救"他们的行为。

传播疾病的乞丐是娜米拉试图影响这个凡人世界时主要接触的对象。

Ring of Namira是这位魔神的神器，出现在"上古卷轴"三、四、五代中，属性各不相同。在《天际》中的属性为增加体力，吃尸体可以增加生命值和生命值恢复速度。

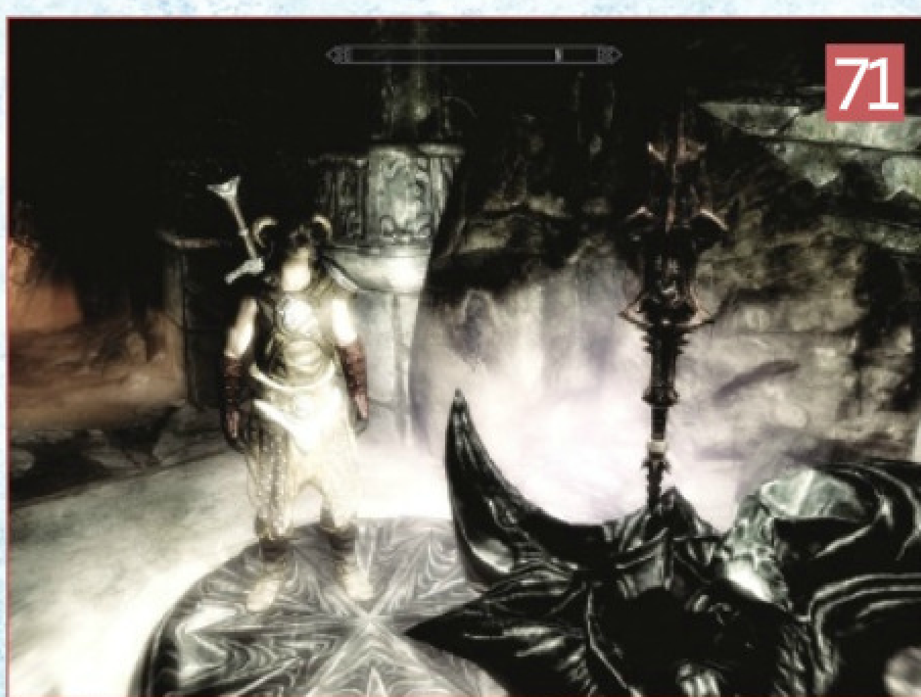
●诺克图娜尔（Nocturnal）

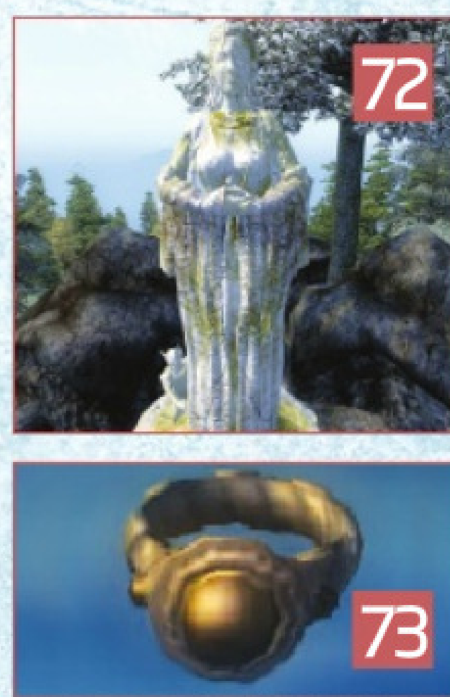
诺克图娜尔被称为黑夜女神、阴影女士、不可知者、阴郁女皇、晨曦之女、神秘女士等，她的领域是无尽的黑夜和黑暗。

诺克图娜尔曾统御着湮灭中的诸多领域，其中一块是需要从战斗神塔才能进入的Shade Perilous。在大衮进攻战斗神塔时这块区域被攻陷，当做礼物送给了冰霜魔族和火焰魔族们。现今诺克图娜尔的领域叫做Evergloam，通过坐落于天际的Twilight Sepulcher可以进入此空间。

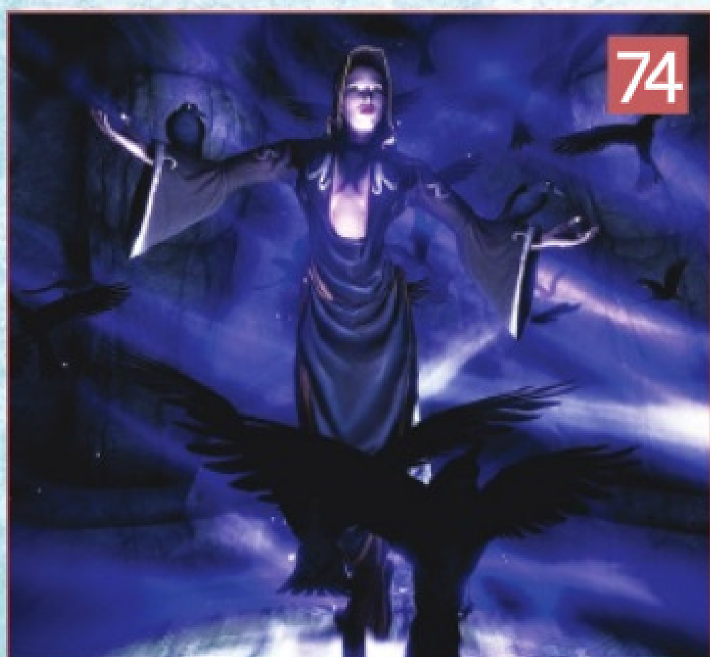
骷髅钥匙（The Skeleton Key）是"上古卷轴"中盗贼们的最爱，此神器是一把永不折断的开锁器。诺克图娜尔的另一神器则较少为人知，那就是可以让使用者隐身和增加速度的暗影之弓（The Bow of Shadows），据说最后一







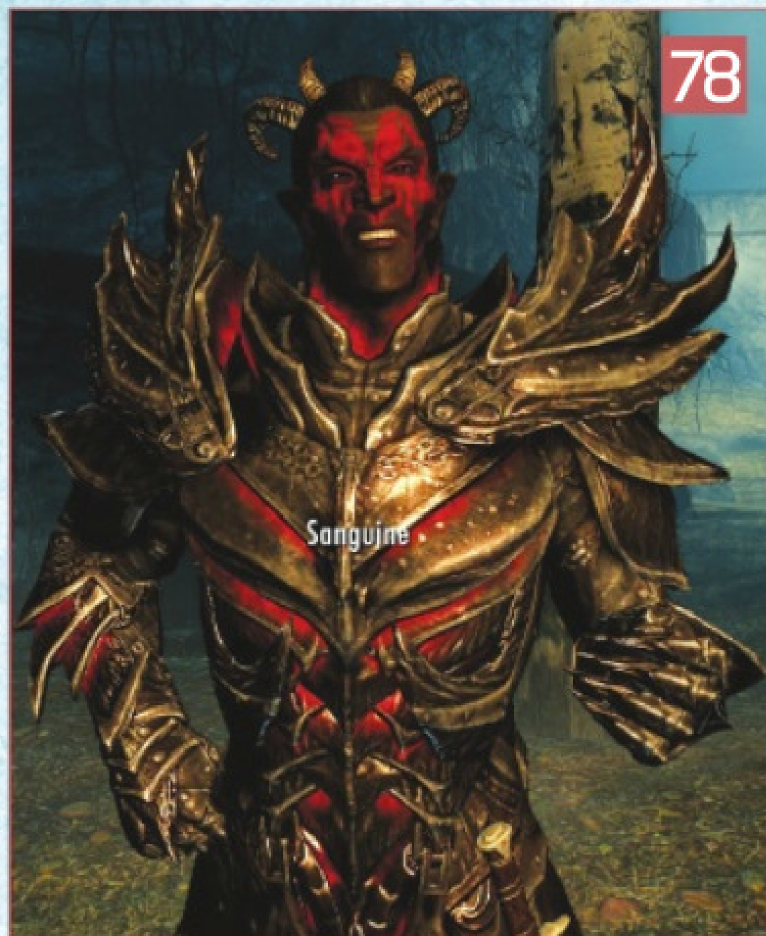






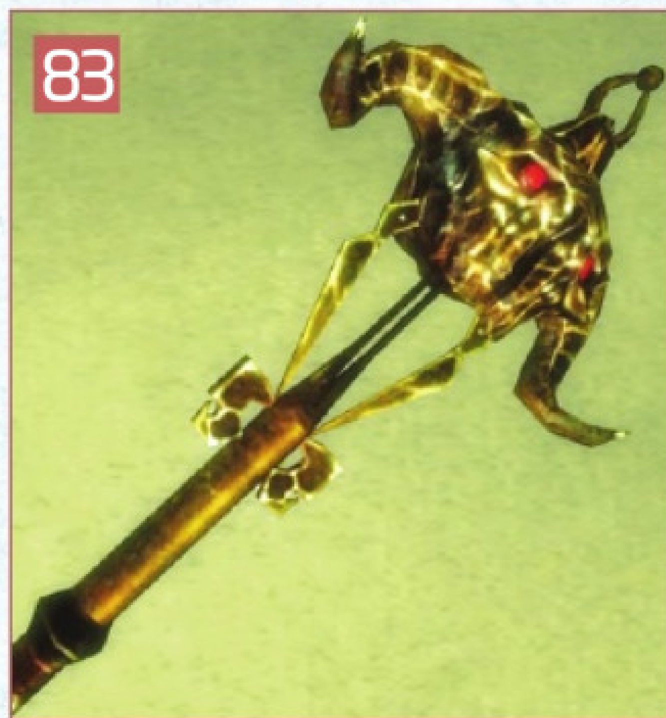


70.《湮灭》中的莫拉格·巴尔祭坛
71.《天际》中莫拉格的吸血神锤
72.《湮灭》中的娜米拉祭坛
73.娜米拉的神器Ring of Namira
74.《天际》中，诺克图娜尔现身于玩家面前
75. Grey Cowl of Noctumal，凡佩戴者被称为"灰狐"
76.魄伊特的神器SpellBreaker
77.魄伊特的形象是一条巨龙，虽然他是最低等的魔神









78.魔神血腥亦在《天际》中现身
79.血腥玫瑰是一支可以召唤魔人的法杖
80.《战栗孤岛》中的魔神谢尔格拉
81.《战栗孤岛》中现身的秩序之神基加拉格
82.《湮灭》中的瓦尔迷纳祭坛
83.可以吸收梦境的Skull Of Corruption

次出现在凡人世界时是归尼瑞瓦因所有。

●魄伊特（Peryite）

魔神魄伊特统御着湮灭中最低级别的一些魔族，被称为监工（Taskmaster）。他的形象是一只4只脚的龙，被公认为最弱的魔神。

虽然魄伊特的能力不强大，但他的神器Spell Breaker却出现在"上古卷轴"的历代游戏中，是一面能反射魔法的强大盾牌。

●血腥（Sanguine）

血腥的领域被称为快乐的盛宴，充满激情放纵的黑暗本质，所以他的形象经常出现在妓院的标志上。血腥常以一名长着角和魔鬼脑袋的凡人形态出现，手里经常拿着酒瓶、怀中抱着一名妓女。他统御着上千个湮灭国度，并公然与玛拉为敌。

血腥的神器血腥玫瑰（Sanguine Rose）是一柄可以召唤低级魔人（Dremora）的法杖，出现在"上古卷轴"二、四、五代游戏中。在《天际》中，玩家会在酒馆遇到这位魔神，并通过比拼酒量开始任务。

●谢尔格拉（Sheogorath）

这是一位和玩家关系最密切的魔神，谢尔格拉被认为是疯狂之神、动机不明者。他的湮灭领域被称为战栗孤岛（Shivering Isles），《湮灭》有同名的资料片。黄金圣徒、暗黑诱惑者是他的部下。

谢尔格拉是少有的几位被认为和某一神族的毁灭有关的魔神。先代精灵史书认为，他的诞生和洛克汗被剥夺神性有很大关系。有学者认为，洛克汗的心脏压在红山之下，身体化为双月，精神就成为秩序之神基加拉格（Jyggalag），也就是谢尔格拉。

谢尔格拉曾经是（现在也许仍旧是）基加拉格，秩序之神。传说这位秩序之神力量增长得过于强大，导致其他魔神忌惮于他，他们一同诅咒基加拉格，以他最讨厌的谢尔格拉的形态存在。但在每一纪元的结束时都会恢复本来面目，带领秩序军团开始叫做Greymarch的行军，并在行军结束时重新掌控自己的领域，然后又开始变回谢尔格拉的疯狂形态开始散播疯狂，如此周而复始下去。直到第三纪元结束时，《湮灭》的主角西罗帝尔的勇士（The Champion of Cyrodiil）终结了这个循环，释放了基加拉格的本来面目，他自己很可能成为了新的谢尔格拉，并保持了疯神原本的模样、语气和习性。

这一点在200年后的发生的《天际》故事中似乎被玩家证实，实际上在做疯神任务时玩家遇到的就是《湮灭》的主角，从他提及马丁·塞普汀（Martin Septim）通过自我牺牲结束湮灭危机就可以看出，当时他就在现场。

疯神的著名神器是法杖Wabbajack，可以产生不可预期的后果，也是游戏中难得的有很大戏剧性的武器之一。

●瓦尔迷纳（Vaermina）

梦境和梦魇的掌控者，魔神瓦尔迷纳被公认为恶魔般的魔神。他/她的湮灭领域被称为Quagmire，置身其中的人会发现，这里的环境始终在变得越来越可怕。

瓦尔迷纳是魔神魄伊特、波依希亚、莫拉的敌人，却是魔神血腥的同盟。

Skull of Corruption是一柄瓦尔迷纳名下的神器法杖，可以吸收别人的梦境。在"上古卷轴"二、四代中，这柄法杖只是可以复制敌人的克隆体助战，而在《天际》中则完全恢复了它原本的效用：吸收梦境。

以上就是著名的16位魔神。和圣灵不同，他们似乎更加醉心于争取凡人世界中的崇拜者，而圣灵或说神族似乎并不在意自己的崇拜者有多少。这其中的原因到底为何？也许要从尼恩世界的含义说起。尼恩世界的含义是"竞技场"，我们很容易理解，这个凡人世界是诸神间的竞技场。但神族和魔族到底是为了什么而竞技，其间的原理又是如何呢？

竞技场

ARENA

几个世纪的实验证明，世间存在黑与白的两种灵魂。只有用那些稀有的黑色灵魂石才可以容纳高等生物的灵魂，例如人类和精灵的。那些低等生物的灵魂可以被许多其它不同颜色的灵魂石所接纳，这些石头都被统称为白色灵魂石。于是，灵魂间黑与白的分界线就这样被划定了。

——《灵魂，黑与白》（Souls, Black and White，来自《上古卷轴》四、五代之书籍）

“上古卷轴”最基本的世界观是不可能脱离欧美文化深刻影响的。这一点体现在游戏的各个方面：无论是游戏“外观”对欧洲中世纪人文生活的映射描绘，还是游戏最“内在”的对这个架空宇宙深层次斗争的刻画，都体现了自古希腊开始就深入西方文化、宗教内心处的哲学思潮。

“上古卷轴”发生地，这颗叫做尼恩的星球，就是拉丁文中“竞技场”的意思。这个凡人世界本是阿努元灵们在受到洛克汗的“哄骗”之后建立的，他们低估了建造这个世界的代价，许多阿努元灵死去了，还有许多被迫留下失去了力量。虽然洛克汗受到了惩罚被挖心撕碎，甚至被归为了创世神（神族）、有众多信徒崇拜，但世间仍存在另外一种说法，这种说法极为隐秘却不可忽视。

在“上古卷轴”三、四、五代游戏中，玩家可以看到一本书，这本书多半会在黑暗兄弟会的总部被找到，那就是《西帝斯》。根据“创世”一章，我们知道西帝斯是宇宙间最本初的两股原始力量帕多梅的另一种称谓。在此书中有这么几句值得注意：

然而，一个个体变得贪婪，不愿死亡；他想要永垂不朽，一如静止。他是恶魔阿努埃尔（Anui-El），他的朋友们称自己为神族。他们囚禁了西帝斯创造的一切，创建了他们永不完美的国度。因而神族是伪神，即是幻像。于是西帝斯生下了洛克汗，并派遣他去毁灭宇宙。洛克汗！反复无常的异种！洛克汗找到了神族之道的弱点。每一名叛逆者都是强大的，但由于妒羡与自负而彼此独立。他们都不想回到过去的虚无中。因此当他们统治他们虚假的领域时，洛克汗在虚空中填充了无数的新个体。这些个体组成了群体。很快洛克汗似乎便有了自己的领域，有他的奴隶与永久的不完美。他看起来已全然像一个神族。由是，他如此向恶魔阿努埃尔和八赠予者表明自己——作为一个朋友。

从这几句话，我们可以看出作者首先是完全站在帕多梅的角度看问题的，他直接称呼阿努埃尔为“恶魔”，而阿努埃尔是神话中对阿努的灵魂的称呼。

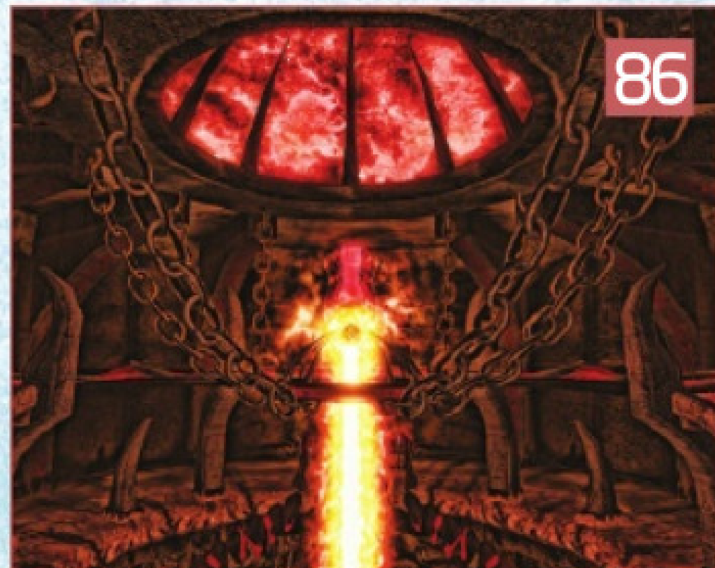
作者对创世神族也表现出了完全的蔑视。最关键的是，作者直接声称是西帝斯派遣洛克汗去毁灭宇宙的。

根据“创世”一章，我们知道洛克汗确实是帕多梅元灵倾向的，因此他原本就属于帕多梅/西帝斯一方，而在他提出创世的时候，所有的帕多梅元灵异口同声地回绝了，只有部分阿努元灵同意参与。

这确实很可疑，我们是不是可以假定下面的情况：阿努和帕多梅产生的不同精神生命体——阿努元灵和帕多梅元灵虽然各有自己的位面统御（前者是魔法位面艾瑟瑞斯，后者是湮灭位面），但双方的争斗一直在不声不响地进行，并且





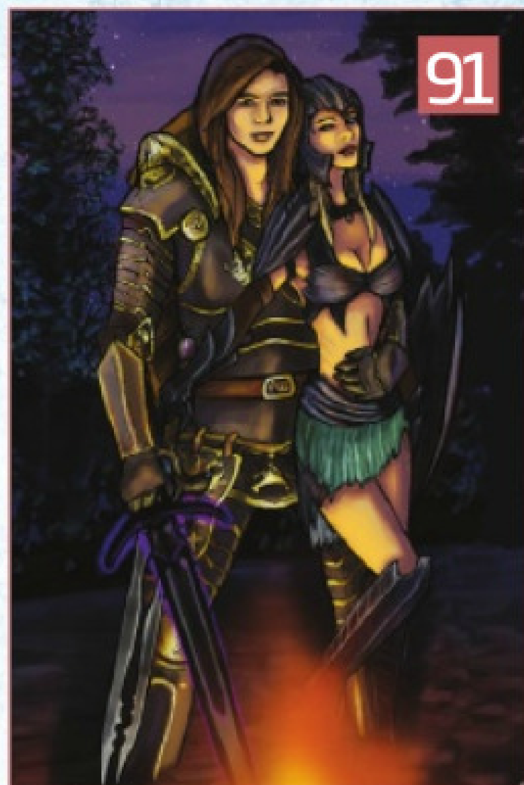








84.松加德的魔法通道
85.马格努斯留下的魔法通道给了施法者魔法的来源
86.魔神大衮的湮灭位面
87.灵魂这种能量是法师附魔的最主要来源
88.黑暗精灵被魔神诱惑出走
89.《战栗孤岛》中魔神谢尔格拉的湮灭位面


90.《天际》中死灵法术比在《湮灭》中更多地被人们接受了
91.左边这位骑士手中拿着的就是魔剑Umbra，可以吸取人的灵魂，被认为是魔神争夺竞技场胜利的一把利器
92.操纵死灵法术的法师被认为是邪恶的

亿万年来不分胜负。直到帕多梅元灵——也就是书中提到的西帝斯想出了一个明修栈道、暗度陈仓的阴谋来。

为了实施这个阴谋，西帝斯派出了自己的手下洛克汗号召所有人创世，殊不知创世本身就是这个阴谋。既然自己一方知道是阴谋，自然所有的帕多梅元灵都异口同声回绝了，而那些同意创世的阿努元灵就这样落入了陷阱。

那么从结果看，阴谋确实也开始得逞了：很多阿努元灵死去，更多的被迫困在凡人世界。但仍有部分阿努元灵（比如强大的马格努斯）逃离了凡人世界（他们逃走的通道就是太阳和星辰，这些通道将在未来的阴谋中起到至关重要的作用），帕多梅元灵的胜利并不完整。

所以，我们不能简单认为，洛克汗被挖心换来的只是这小部分阿努元灵的死亡和被困，这背后的斗争仍在继续。也因此，这就是尼恩之所以如此命名的缘故：搭建这个"竞技场"时死掉几个阿努元灵并不是诸神斗争的结束，"竞技场"搭建好之后，决战才刚刚开始……

那么究竟是什么让双方不惜搭建一个竞技场来争夺呢？这就要从"上古卷轴"世界观背后折射出的深层次哲学思想谈起了。

回到本章的一开始，我们说过西方文化深受古希腊各种哲学思潮的影响。在基督教对灵魂的解释中，个体灵魂不朽是核心，但基督教对灵魂不朽的解释，仍旧没有脱离古希腊思想。柏拉图学派认为，人是由肉体和灵魂组成的，二者可以独立存在，人只是一个灵魂占据了某一肉体的产物，人的死亡只是这个灵魂抛弃了这个肉体。而他的学生亚里士多德不同意柏拉图的观点，他和他的学派认为，肉体和灵魂是质料和形式的关系，特定肉体对灵魂的形成、塑造也有一定的影响，没有肉体的灵魂无法存活。斯多亚学派继承了柏拉图的观点，认为"灵魂出自那永恒之火……灵魂被囚禁于肉体之中……"新柏拉图主义者普罗提诺认为，"太一"是宇宙万物的源泉，灵魂也是由太一流溢而出并且下坠到某个肉体之上的。

在"上古卷轴"的世界观设定中，我们可以明显看出柏拉图的思想占据了上风，了解了这一点，我们就清楚了阿努和帕多梅，或者说神族和魔族争斗的核心所在。

这核心，就是对凡人世界灵魂的争夺。

前文我们提到，马格努斯创造尼恩这个凡人世界，又带领部分神族逃离了凡人世界。如果从《西帝斯》一书中的阴谋论角度看，避免了帕多梅元灵借创世将阿努元灵的魔法位面力量完全耗尽的阴谋得逞。但马格努斯的离去也并没有这么简单，他为自己和魔法位面艾瑟瑞斯留了一条后路。这条后路就是他和其他神族离去时的通道：太阳与繁星。

这些通道起到3个作用。第一个作用最广为人知，那就是通道连接了凡人世界和魔法位面，魔法能量可以通过这些通道源源不断到达凡人世界，这就是尼恩世界魔法的来源，一切施法者的基础所在。

第二个作用基本不为人知，那就是对当初耗费过多的魔法能量的回收。既然整个凡人世界都是使用魔法能量构建的，那么包括一切生物的灵魂在内，自然也都是魔法能量构成的。尼恩上所有的生物死后，灵魂去了哪里？自然是从哪里来回到哪里去——魔法位面艾瑟瑞斯。

第三个作用，就是为尼恩上所有新出生的生物提供灵魂，也就是魔法能量。

第二个作用最为重要，借着这些通道，马格努斯试图一点一滴地将消耗过度的魔法能量收回来。但非创世神魔族此时却跳了出来。

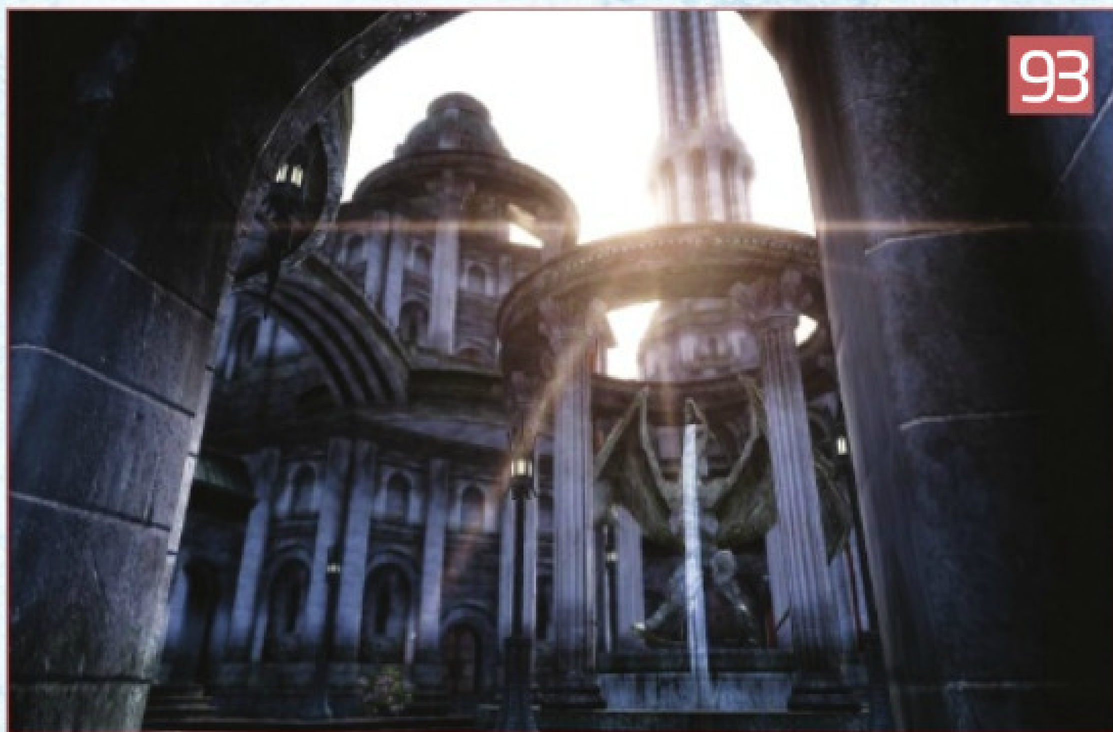
请注意《西帝斯》中的一句话："……当他们统治他们虚假的领域时，洛克汗在虚空中填充了无数的新个体。"这句话背后的含义是不是可以这样理解：当神族统治尼恩（书中称为虚假的领域）的时候，洛克汗却在虚空中收集了越来越多的灵魂？

因为，如果凡人在活着时信仰了魔神、非创世神，那么他/她死后灵魂就会去到该魔神的湮灭位面中。这本是当初宇宙的平衡性所在和最基本的准则，现在却成了魔族阴谋的最主要部分。

我们来完整看一下这个阴谋吧：首先，魔族鼓动阿努元灵创世，这个举动大量消耗了艾瑟瑞斯的魔法能量，并让这些能量以灵魂的形态存在于这个竞技场中。然后，帕多梅元灵预料到部分阿努元灵们会逃离凡人世界，因此必然会留下通道。最后，帕多梅元灵以神的模样出现，被称为魔神，在凡人世界广泛收纳信徒。这些信徒死后的灵魂，也就是魔法能量就会被带到湮灭领域里去。

太阳和繁星的通道仍然开启着，不断地有新的魔法能量从魔法位面进入凡人世界，为尼恩上诞生的每一个新生命提供灵魂，这些魔法能量中的许多最终通过管道从艾瑟瑞斯流失到了湮灭位面。从整个宇宙的哲学观点看，就等于能量从代表秩序、静止的阿努流向代表混乱、改变的帕多梅。

熟悉"龙与地下城"游戏的玩家应该记得，在《无冬







93.《湮灭》中的龙火熄灭了，魔族入侵了尼恩
94.一旦魔族在竞技场中获胜，后果不堪设想
95.时间龙神赐予塞普汀皇族Amulet of Kings，保护梦达斯不被Oblivion侵害

之夜2》资料片《背叛者的面具》中提到了一面 “无信者之墙”。这面墙代表了那个世界的最基本准则：信徒的信仰为众神提供神力，信徒的缺失会导致神力的减弱。所以诸神才用“无信者之墙”吓唬凡人：如果你不信仰神，死后的灵魂就会被钉在墙上，分解为墙体的基本物质。

而在“上古卷轴”的世界观中却丝毫不见如此设定。在尼恩上，九圣灵广受崇拜，从不强迫凡人对他们的信仰，也没有宣扬不崇拜神族的可怕后果。因为凡人的灵魂来自艾瑟瑞斯，死后还是会回到魔法位面去。尼恩的圣灵们不在乎凡人是否信仰他们，因为他们本来就高枕无忧。

但魔神崇拜却让问题复杂化，直接造成了魔法位面能量的损失。这就是游戏中很多历史事件的深层次原因。比如对北地精灵影响最大的3位魔神：阿祖拉、波依希亚、梅法拉，他们对北地精灵的“关注”可不是因为好感，而是阴谋和竞技的重要组成部分。

另一方面，一部分留下的神族，也就是艾尔诺菲，成为精灵和人类的共同祖先。其后代中最重要的一个分支就是奥尔德莫（Aldmer），也被称为先代精灵，他们是现今的高精灵（Altmer）、木精灵（Bosmer）等精灵种族的直系祖先。在《天际》中同帝国打了一场世界大战的高精灵政权就叫做先祖神洲（Aldmeri Dominion），他们就是追寻先代精灵的理念，认为精灵利益至上的政权。

北地精灵原本是同高精灵一同住在夏暮岛的先代精灵后代，在受到先知Veloth的鼓动后，集体出走到了晨风地区，摈弃了对祖先的崇拜而改信了3位魔神。这个历史事件是魔族阴谋赤裸裸的体现，而且这次做得尤为过分——魔神将触手直接伸向了神族的直系后代北地精灵身上。

而神族们也不大可能坐视如此庞大的灵魂能力流失到湮灭去，于是后来的历史事件也就顺理成章了——

首先，圣灵们鼓动天际的诺德人入侵晨风，遭到北地精灵领袖尼瑞瓦和矮人王杜马克（Dumac）组成的联军的抗击。但他们都被矮人工程师、大法师卡格瑞纳克（Kagrenac）制造的工具出卖，这样工具就是用来吸取红山之下洛克汗之心的神力的。矮人因为错误使用了工具而导致全族消失，尼瑞瓦也被自己的3个军官维威克（Vivec）、阿尔麦西亚（Almalexia）和索萨·希尔（Sotha Sil）毒杀。3个军官利用矮人工具成功地吸取洛克汗之心的力量，成就不朽，自称审判席三神，摈弃了北地精灵的魔族崇拜。这个事件导致北地精灵被诅咒成黑暗精灵，此后，对魔族的崇拜确实大大削弱了。

可见，神族不惜将洛克汗之心的力量赐予3个凡人，也要借他们之手阻止魔族吸收信徒，在目的达成后对北地精灵的被诅咒不闻不问，可见这竞技场上斗争的残酷和神族、魔族眼中凡人的渺小：他们更注重这场竞技的最终结果，而对采取的手段和凡人的命运并不关心。

除了历史事件，魔族阴谋论还体现在游戏本身的很多细小设定中，这些设定是玩家在游戏时随时可以遇到的，深究其背后也是一种乐趣。比如，游戏中玩家想要给自己的魔法武器充能，就需要用到灵魂石，灵魂石中的灵魂则需要用法术“灵魂陷阱”（Soul Trap）去捕捉各类生物的灵魂。

如果留心，你会发现灵魂陷阱法术被归到了“Conjuration”，也就是召唤系中。因为这要从召唤系的定义说起——在“上古卷轴”中，召唤系被定义为从其他位面召唤物品、生物的魔法学派。因此，很多召唤魔法都表现为从湮灭中召唤出武器和魔族生物，灵魂陷阱既然属于召唤系，就可以被理解为它是从艾瑟瑞斯魔法位面召唤出魔法能量的法术，只不过魔法能量现在的状态是绑定在凡间生物体内的。

游戏中灵魂陷阱魔法的工作原理是这样的：首先施法到一个生物身上，然后在限定的时间内杀死它，那么它的灵魂就会被捕捉到施法者携带的灵魂石内。

如果用魔法能量流动理论看这个工作原理就很清楚了：凡间生物一旦被杀死，它的灵魂就会立即通过太阳、繁星等通道回到魔法位面，灵魂陷阱强行阻止了这一自然行为，并将这股魔法能量导入施法者的灵魂石中供其使用。

但是，灵魂石分为两种：一种是可以容纳动物、怪物等低等生物灵魂的白色灵魂石，这是正常的灵魂石；一种则是死灵法术造就的黑色灵魂石，只有这种灵魂石才可以容纳人类、精灵、兽族（虎人、亚龙人）等高等生物的灵魂。

这背后的原理也很耐人寻味。首先我们要知道，灵魂陷阱并不是死灵法术，而是召唤系法术，是正常的魔法。因为低等生物是神族用魔法位面的能量制造出来的，其灵魂本质就是魔法能量，即使法师阻止这股能量返回魔法位面，用来附魔或给魔法武器充能，这股能量的本质依旧没有改变，将来仍旧会通过其他途径返回魔法位面。

尼恩的高等级生物是失去力量的神族转化成的艾尔诺菲的后代。这些灵魂之所以不能被白色灵魂石收集是因为他们体内都含有神族的血脉，所以艾尔诺菲后代死后灵魂回到魔法位面，是类似回家一样的回归。死灵法术之所以被深恶痛绝，是因为它试图用黑色灵魂石捕捉高等生物的灵魂。死灵法术试图强行阻止这股灵魂的回归，并将其转化为纯粹的魔

法能量使用，这如同摧毁了一个神族直系子孙的原本面貌，是很难被接受的。

在《天际》中，灵魂是魔法能量的理论得到了证实：世界吞噬者奥杜因不正是通过在松加德吞噬死者的灵魂，然后返回凡间，用这些灵魂来复活死去的巨龙么？我们可以把这举动看做是一种能量的传递——奥杜因将魔法位面的能量带到凡间，重新赋予死去的巨龙，于是巨龙们纷纷活了过来。而主角龙裔每杀死一头龙，这股魔法能量又被龙裔吸收，壮大了他/她的力量。

关于竞技场还有另外一层解释，那就是阿卡托什和洛克汗本就是一个精神体，他们分别代表了时间和空间、静止和改变，只是这个精神体的两面无法融合，因此争夺肉体成为尼恩世界不变的竞技场主题。阿卡托什和洛克汗每一世都会交换角色，这一世被挖心的都被叫做洛克汗，而终结这一世、吞噬世界开启下一世的就是奥杜因，其实就是阿卡托什（诺德人始终相信奥杜因就是阿卡托什）。

这个理论很可能解释了为什么在《天际》中阿卡托什要赐龙血给凡人，让他们变成龙裔去阻止“长子”奥杜因吞噬世界：因为一旦奥杜因成功吞噬了世界，会终结现世而开启下一世，那么这一世的阿卡托什将会变成下一世的洛克汗，被挖心并失去身体。

还有许多理论可以解释很多“上古卷轴”书籍中记载的不确定历史事件，比如塔洛斯是如何成为圣灵的以及《湮灭》主线任务最后，马丁化成的金龙到底是谁。

这个理论被称作“面具理论”。其核心思想为：神族创世之后，9个圣灵（包括洛克汗）将自己化作了梦达斯世界的一部分。和有形体的魔族不同，他们的身体已经化作了世界的一部分，无法现身，但他们的神性仍然存在，我们可以把这9个神性看做“面具”，凡人通过几种方式可以暂时（或永久）戴上这些面具活动，成为圣灵的化身；但凡人永远无法变成新的面具，他们只能戴已有的9个面具，不能删除也不能替换。

面具的总数是固定的，这就是为什么在洛克汗缺席后，塔洛斯会替补上的缘故。凡人封神的几种方式中，最常见的就是一个凡人模仿某一个神的行为，做出神才能做出的事，这种封神方法被称为“Mantle”。比如《湮灭》主线最后的马丁，他的举动并不是召唤出阿卡托什，那条金龙实际就是马丁，只不过他变成了阿卡托什的化身。

再比如阿凯，这位读了几本书就封神的凡人，也是用这个方法，即参悟生死轮回之谜。这个行为本身就是神行，凡人做出了神才有的举动，那么才有可能成神。这就是阿凯、塔洛斯都被称作凡人之神的缘故，他们只是戴上了九圣灵面具的凡人，他们与神无二，却又不是最初的那个创世神族。久而久之，凡人也像崇拜以前的神一样崇拜他们，毕竟他们戴上的这个面具，没有摘除的时间限制……

这个理念好像是现实中各大宗教对上帝的理解，有的宗教认为上帝是耶和华，有的宗教认定是安拉。他们都是一个面具下的不同定义，就好像九圣灵数目不变，变化的是戴上面具的人是谁。

这一理论的另一证据来自《湮灭》的资料片《战栗孤岛》，主角只是一个凡人，他终结了战栗孤岛的轮回，释放了疯神谢尔格拉的本尊基加拉格后，自己留在了战栗孤岛。按理说此时已经没有疯神谢尔格拉了，但为什么200年后的《天际》中玩家依旧会遇到疯神，还一眼认出他就是《湮灭》的主角呢？原因就是如此：《湮灭》的主角生活在战栗孤岛，是孤岛（疯神的湮灭位面）的主人，这个行为让他成为魔神。只不过和凡人要想变成失去身体的神族不同，变成魔神要更困难一些，所以《湮灭》的主角花了200年。

因此，9位圣灵是客观存在的，只是他们的身份在不断变化，这也就是为什么世界各种族在不同年代对某一个神的称呼经常发生变化的缘故。

另一个“上古卷轴”世界观中的重要概念是“龙破”（Dragon Break），在它的同名书籍中指出，“龙破”现象是对时间轴的扰乱，会在时间线上造成一种平行错位。据记载，第一纪元就因为“龙破”而停滞了1000余年——之所以叫“龙破”，是因为掌握时间的是时间龙神阿卡托什。

第一纪元本来是不存在阿卡托什崇拜的，奴役人类的精灵们崇拜奥瑞艾尔（Auri-El），诺德人则崇拜奥杜因，其实这两者是一回事。阿莱西亚借助“龙破”的力量扰乱了时间轴，从奥瑞艾尔身上分离出了阿卡托什来支持人类的反抗。这种行为在历史上也发生了许多次。

现在，我们多少可以了解尼恩这个世界为什么被称作竞技场，以及这个竞技场的主角、配角到底是谁了。经过千万年的演化，偌大的竞技场上的凡人也有了不同的变化。神族的后代已经千奇百怪，于是我们该了解一下“上古卷轴”世界中的各个种族了……

96.马丁·塞普汀，最后一位塞普汀皇帝
97.魔族是《湮灭》故事中的重要主题





种族

RACES

尼恩的世界中，一切都是混沌的。仅有两个生命从12个创世者世界中幸存了下来，他们便是艾尔诺菲与希思特。前者是所有精灵和人类（Mer and Men）的祖先，后者是亚龙人的始祖之树。

——《原创世的后代——原创世的解释》（A Children's Anuad: The Anuad Paraphrased）

经过“创世”一章我们了解到，一部分失去了神力留在尼恩的神族被称为艾尔诺菲。这个词到了后来就被用来专指那些开始繁衍后代的神族的子嗣，也就是所有精灵、人类甚至阿卡维尔（Akavir）大陆上的塞希克（Tsaesci）人的共同祖先。

除了艾尔诺菲，另一个物种也被认为是凡人世界最初的物种之一，那就是希思特神树。希思特是位于塔姆瑞尔东南的黑沼泽大陆上的古老树种，外形是一颗树，被生活在当地的亚龙人认为是自己的祖先并崇拜着。希思特神树在某种程度上和亚龙人心灵相通，亚龙人也认为自己的灵魂来自于神树，死后将回归到树中重新轮回。很多人认为，希思特本身就是一个比精灵、人类还要古老的种族，因此将其和艾尔诺菲并列，这也是为什么想捕捉亚龙人的灵魂也需要黑色灵魂石的缘故，因为希思特和艾尔诺菲是平起平坐的（也有说法认为，希思特神树是艾尔诺菲的后代）。

在尼恩世界，除去艾尔诺菲、希思特神树的后代外，仍有很多种族生存着。其中一部分是魔神直接介入创造的，比如著名的虎人（Khajiit）：在虎人自己的神话中，是黄昏与黎明女神阿祖菈（Azurah）改变了某一部分艾尔诺菲后代的相貌，使之成为虎人（另一部分没来得及改变的就是木精灵，因此虎人和木精灵至今敌对）。这位黄昏与黎明女神阿祖菈就是魔神阿祖拉。虽然帝国官方不承认虎人这段神话，认为虎人是沙漠中大猫的后代，但虎人被阿祖拉改变外貌的行为确实符合“竞技场”一章中提到的魔神争夺凡人灵魂的阴谋。

还有一些种族，比如蛞蝓人（Sload），生活在萨拉斯大陆（塔姆瑞尔西南方由16座岛屿组成的大陆）的珊瑚王国，这种类似鼻涕虫和蟾蜍合体模样的种族起源不可考，但肯定不是神族后代，很可能是当年神族创世时的产物。随着时间推移，他们拥有了智慧，成为新种族。

以下我们从人类、精灵、兽族、阿卡维尔大陆种族4个方面说起：

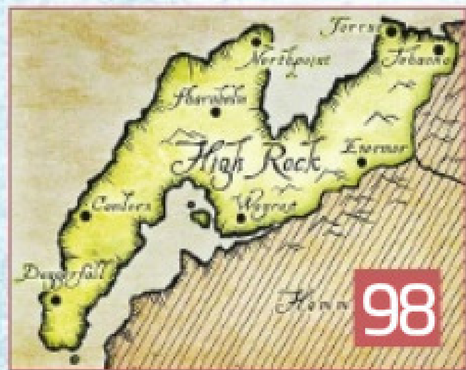
人类（MEN）

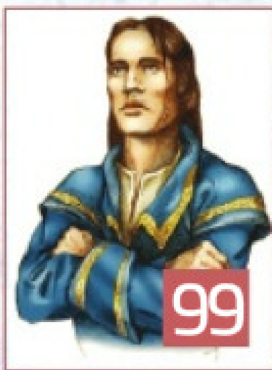
◆布莱顿人（曼莫）——Breton（Manmer）

布莱顿人是被认为尼德人和奥尔德莫（这两个种族下文有介绍）的混血，因此也被称为曼莫，意为半人类精灵。现在广泛居住在高岩地区，是“上古卷轴”游戏玩家的可选种族之一。其特点为擅长魔法的召唤和防御，同时也有一定的武器使用能力，是战斗法师的不二人选。其文化属于封建的农业文明，阶级层次分明。主要信奉九圣灵和精灵先祖。

◆帝国人（西罗帝尔人、西罗-诺德人）——Imperial（Cyrodils、Cyro-Nordics）

帝国人，也被称为西罗帝尔人，是受过良好教育、举止谈吐十分文雅的中央行省人。他们源自尼德人南下定居者的后代。尽管体格比其他各族要弱小一些，但由于是精明的外交官和商人，加上刻苦训练出来的、非凡的步兵技能，使其在第三纪元征服了其他的种族，历史上第一次统一了塔姆











98.高岩是布莱顿人的故乡
99.帝国人画像
100.诺德人是最接近尼德人的种族
101.霍斯加高峰所在的世界之喉是大陆最高的山脉
102.诺德人不惧严寒的特性让他们在天际如鱼得水







103.仅存的唯一一张塔姆瑞尔大陆西方的地图
104.高精灵的武器处处显示出他们独特的文化特色
105.高精灵在《天际》中名声不大好
106.梭默声称，曾经将消失的双月用魔法召回
107.《湮灭》游戏中的野精灵遗址

瑞尔大陆。帝国人是游戏里玩家的可选种族，主要信仰九圣灵（现为八圣灵）帝国宗教。

◆科斯林吉人——Kothringi

传说中生活在黑沼泽行省的人类，有金属皮肤。一种说法是，这是自然适应黑沼泽环境产生的；另一种则认为，他们是尼德人和亚龙人的后裔。在第三纪元一场从萨拉斯大陆蔓延过来的瘟疫里，科斯林吉人灭绝了。科斯林吉人据传说是塔姆瑞尔本土唯一的土著人类，崇拜一位叫做Z'en的女神，其实就是圣灵玛拉。

◆尼德人——Nede

这个已经灭绝的种族被认为是塔姆瑞尔大陆上人类的共同祖先，起源于阿特莫拉大陆（天际北方的神秘大陆），因为尼德人内战不断，当年有五百英豪跟随伟大的战士斯格拉默来到了天际（《天际》中的战友团就是他们建立的组织），他们就成为其他人类种族的共同祖先。这500人的后代里，定居在天际的被称为诺德人，去西方同先代精灵（奥尔德莫）混血的成为布莱顿人，继续南下直到在中央行省西罗帝尔定居的成为了帝国人。

◆诺德人（天空之子）——Nord（Children of the Sky）

居住在天际行省的人类，身材高大，金发，对寒冷以及冰系魔法有超常的抵抗力。生长于寒冷的他们最接近生活在阿特莫拉大陆上的尼德人，诺德人多数是狂热的战士，十分好战并鄙视魔法。巨龙是诺德文化中不可缺少的一部分，从远古的巨龙战争开始，诺德人就和巨龙不可分割。诺德的文化崇拜舒尔（其实就是洛克汗的另一个名字），认为他是人类的庇护者，认为死后诺德人的灵魂都会前往舒尔为他们准备的松加德。世界最高峰——世界之喉（The Throat of the World）上的灰胡子代表了诺德人对女神吉内的崇拜，认为是她带给了世人吼声之道，用来对抗世界吞噬者奥杜因。诺德为游戏可选种族。

◆奥玛人——Orma

人类的一种，族群中先天性失明的概率极高，因此其它感官能力超出常人很多。在Knahaten Flu瘟疫爆发后便在第一纪元时就消亡了。

◆红卫人（尤库达人）——Redguard（Yokudan）

红卫人是居住在落锤省的一个暗色皮肤、头发卷曲的人类种族，强壮而不失敏捷。比起其他种族，天生就能熟练使用各种武器，尤其是刀剑与盾。对一些特定类别的魔法十分厌恶，尤其是死灵法术（Necromancy）和神秘系法术（Mysticsism），而偏好毁灭系法术（Destruction）。他们是居住在尤库达大陆（位于塔姆瑞尔大陆西方）的拉加达（Ra Gada）人的后裔。红卫人和其他人类没有血缘关系，比如阿特莫拉的尼德人，是游戏可选种族之一，适合魔法剑士职业。

精灵（MER）

◆奥尔德莫（先代精灵）——Aldmer（Elder Folk）

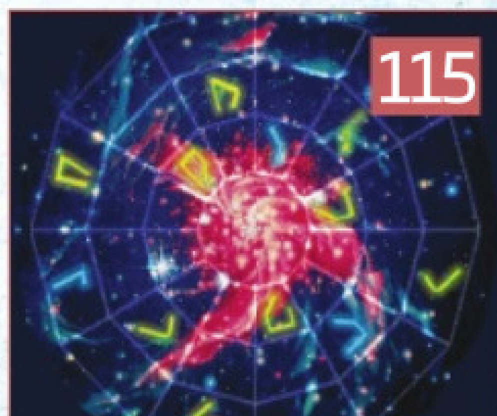
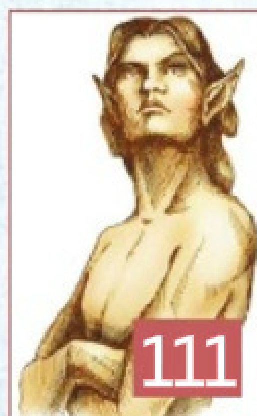
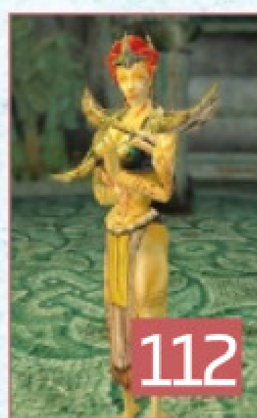
一般情况下被翻译成先代精灵。所有精灵族的祖先，艾尔诺菲的直系后裔之一（另一个是人类）。先代精灵文明作为所有文明的源泉，深远影响了塔姆瑞尔后世的文化。奥尔德莫身材高大，轻盈矫健，优雅高贵。脸型削瘦、耳朵尖长，眼睛呈杏仁状，皮肤金黄。现今的所有种族中高精灵（奥尔特莫）是在外形上最像先代精灵的种族。严格意义上讲，现在的尼恩上已经没有奥尔德莫了，他们已经演化成众多的精灵种族。但仍有后人在打着这个种族的旗号达到政治目的：在第二纪元高精灵和木精灵一同建立的精灵复兴政权——先祖神洲就属于此类。

◆奥尔特莫（高精灵）——Altmer（High Elves）

高精灵，游戏中的可选种族之一，以擅长魔法著称，他们保持了自己祖先奥尔德莫的外貌，拥有很强的疾病免疫力。此种族生活在夏暮岛，性格高傲、自大，认为自己是神族的直系子孙而拥有神的血统。

随着时间流逝，高精灵逐渐将自己对祖先神族的尊敬演化成宗教意义上的对神的崇拜，也因此导致了赛伊克教团（Psijic Order，《天际》冬堡法师学院任务中会遇到该组织的僧侣，在后文的“派系”一章中会有详细介绍）的不满。赛伊克教团反对高精灵甚至人类对神族进行宗教层面的崇拜，因为那样会让自己失去升华的机会。在这个组织的理论中，凡是在身心达到一定境界的神族后代都可以升华到神的





108.《天际》中的黑暗精灵
109.黑暗精灵的建筑风格里处处透着诡异
110.审判席三神之一的维威克，他身体的两半正好代表了Chimer和Dunmer的一面
111.木精灵素描
112.阿尔麦西亚
113.矮人的形象，我知道你想吐槽……
114.《晨风》中的矮人遗址
115.锻莫星图显示出他们先进的科技

空间（比如阿凯和塔洛斯）。这套理论有一定的道理：毕竟精灵和人类都是神族的后代，拥有神的血脉。

◆亚历德（野精灵、中心地带高精灵）
——Ayleids（Wild Elves、Heartland High Elves）

野精灵或中心地带高精灵，是第一个在塔姆瑞尔建立帝国的种族，也是帝都（Imperial City）和白金塔（White Gold Tower）的建立者。精灵原本都居住在夏暮岛，但这部分精灵却来到了塔姆瑞尔——精灵眼中的荒野，这也是野精灵称号的由来。野精灵是先代精灵里居住在西罗帝尔的后代，他们建立奴隶制帝国，奴役西罗帝尔的居民和诺德人，因此引发了圣阿莱西亚领导的叛乱并最终推翻了野精灵的统治。至今有人相信，仍有部分野精灵生活在西罗帝尔的深林中，尽管这种言论本身也有1000年的历史了。

◆波斯莫（木精灵）——Bosmer（Wood Elves）

一般被称为木精灵，瓦伦伍德——塔姆瑞尔大陆西南的一块森林大陆的原住民。木精灵是先代精灵在瓦伦伍德定居后产生的种族，但现代的木精灵摈弃了先代精灵古老的传统文化，崇尚自然、浪漫、简约和树木文化，行动敏捷灵巧，是所有种族中弓箭使用最熟练的种族。木精灵同时也是游戏中可选种族之一。

◆奇莫（改变精灵）——Chimer（Changed Folk）

被称为改变精灵或北地精灵的已经不存在的种族。原本和高精灵一起生活在夏暮岛，但在魔神阿祖拉、波依希亚和梅法拉的鼓动下，跟随先知魏罗思（Veloth）离开夏暮岛来到晨风地区。因为宗教信仰的问题，他们与锻莫（深精灵/矮人）和诺德人关系恶劣，冲突不断。后来在尼瑞瓦的领导下，奇莫和锻莫一度合作驱逐了诺德人。直到奇莫发现锻莫试图偷取洛克汗心脏的力量封神。阿祖拉认为奇莫背叛了尼瑞瓦的誓言，下诅咒把他们变成了丹莫（黑暗精灵），奇莫便从此不复存在了。

奇莫的外形和他们的同胞奥尔特莫一样为金黄色，这也是为什么审判席三神中的阿尔麦西亚和索萨・希尔在奇莫被诅咒成黑暗精灵后皮肤仍为金黄色的缘故，另一位审判席维威克则是一半金黄、一半灰黑的皮肤，恰巧体现了奇莫被诅咒前后的肤色变化。

◆丹莫（黑暗精灵）——Dunmer（Dark Elves）

黑暗精灵，是奇莫被阿祖拉诅咒后产生的新种族，定居在晨风省。身体强壮，精通魔法，更善于抵抗火焰。黑暗精灵性格冷漠、内向、自恋，对其他种族漠视和不信任，正如其他种族对他们一样。 黑暗精灵一度受审判席政权的统治，在《湮灭》之后，晨风遭遇自然灾害，几近毁灭，从黑沼泽进军的亚龙人占领了大部分晨风省，黑暗精灵作为难民逃向四方。黑暗精灵为游戏可选种族之一，经常产生一些强大的战斗法师。

◆锻莫（矮人、深地精灵）
——Dwemer（Dwarves、Deep Folk）

常被称为矮人的这个种族其实应该叫做深地精灵，是定居在晨风地区并散居在天际、高岩、落锤等地的精灵的一支。这个种族对外世漠不关心，将自己关在地下城中研制强大的科技和魔法，这是深地精灵称谓的来源；矮人的称谓则来源于他们的身高比天际当地的巨人矮，实际上他们不见得比其他精灵或人类的身高更矮。

矮人的科技和魔法极其强大，可以制造有思想的机器人，也可以通过高科技飞艇到达宇宙空间，甚至研制出了能窃取洛克汗心脏神力的机械工具并最终导致全种族的消失。

矮人消失是“上古卷轴”世界观中最大的谜团，如果说他们成神了，那么按照审判席三神之一的维威克的说法，他并没有感应到神族中能量的变化。最接近真相的推测是，

当时的大法师卡格瑞纳克使用了他制造的窃取神力的工具，结果因为运算上的错误，导致所有矮人集体消失。一般推测，可能是全都传送到了尼恩之外的魔法位面，有可能是湮灭或艾瑟瑞斯某处。卡格瑞纳克的本意可能只是想把矮人集体传送到世界某处，结果却传送出了尼恩。也有一种说法是，卡格瑞纳克想抽取洛克汗心脏的神力，注入黄铜巨人Numidium，从而将整个矮人种族提升为神——他肯定最后是失败了。

据说世界上仍然存在最后一名矮人，那就是Yagrum Bagarn，当矮人种族整个消失时他正在外层空间（Outer Realm），从而躲过了劫难。

在《天际》中，玩家可以到许多矮人遗址中探险，一睹这个消失种族的过往荣光。

◆法尔莫（雪精灵）——Falmer（Snow Elves）

雪精灵，天际的原住民，曾经拥有连高精灵都羡慕的礼仪气质，受过高深的教育，文化极其发达。雪精灵是先代精灵奥尔德莫来到天际定居的第一批精灵族群，曾将尼德人赶回阿特莫拉。但因为雪精灵的领袖——雪精灵王子被诺德人所杀，群龙无首的雪精灵很快失去了自己在天际的领土，转而去地下向矮人求援。矮人假意收留了他们，却又给雪精灵喂食有毒菌类，导致他们集体变盲，成了矮人的奴隶。最后，雪精灵反抗了矮人的奴役、占据了矮人消失后的地下城，但他们失去了视力，经过上千年的变迁已不再是那个有辉煌文化的种族了。对地表居民来说，他们只是一群怀着深仇大恨的怪物。

法尔莫是《天际》中玩家遇到的主要怪物之一。

◆左手精灵——Left-Handed Elf

左手精灵，居住在尤库达大陆的精灵，在与拉加达人的战斗中落败被灭族，建造了Orichalc Tower（黄铜塔）。除此之外我们对他们所知甚少（甚至都不清楚他们的精灵语名字）——他们早在野精灵建造白金塔之前就灭绝了。

◆毛尔莫（海精灵、热带精灵）——Maormer（Sea Elves、Tropical Elves）

海精灵、热带精灵，居住在塔姆瑞尔大陆南方由潘多尼亚诸岛组成的大陆上。他们拥有苍白的、近乎透明的皮肤和黄色的眼睛。传说他们本来和高精灵一起在夏暮岛上，直到被放逐。在水晶塔（先代精灵在夏暮岛建造的古老建筑）的记录中，他们是先代精灵后裔的一支，他们不是被放逐出夏暮岛，而是最早离开了先代精灵故乡Aldmeris（先祖之地，传说中精灵族的最早故乡，位置已不可考）的一支。海精灵以训练海蛇（Sea-serpent）出名，他们的领袖是不朽巫师国王奥格努姆（Orgnum），在第三纪元曾经拜访过波特玛（Potema）女皇并试图侵略夏暮岛，直到他的舰队被赛伊克教团制造出的风暴全部击毁。

◆兽人（奥斯莫、遗弃精灵）——Orc（Orsimer、Pariah Folk）

兽人，其实是“遗弃精灵”的意思，有不可动摇的勇气，艰苦卓绝的耐力。最初被其他种族所排斥、恐惧，但逐渐赢得了信任，得到帝国各族人的接受，甚至能到帝国军团（Imperial Legion）中服役。兽人有不俗的铁匠技艺，重甲兽人战士能武装成前线最精良的部队，尤其是使出他们令人闻风丧胆的技能“狂暴”（Berserk Rage）。帝国人认为他们粗鲁的同时，也佩服他们的忠诚、慷慨和对两性平等的尊重。传说遗弃精灵是崔尼玛克的后裔。崔尼玛克的部分灵魂被魔神波依希亚吞噬后，其残骸堕落成了魔神马拉卡斯，而遗弃精灵也转变成了兽人这种形态。现代的兽人定居在Wrothgarian Mountains、Dragontail Mountains和奥辛纽姆，是游戏可选种族之一，重甲战士的良好人选。

兽族人（BEAST）

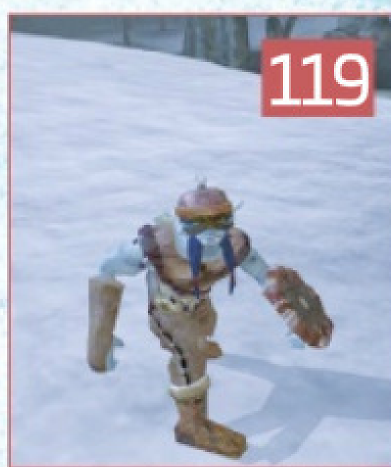
◆亚龙人（萨赫烈尔）——Argonian（Saxhleel）

蜥蜴人、亚龙人是“Argonian”一词的翻译，其实这个















116.《湮灭》中的Orrery也是矮人的科技结晶
117.矮人重甲
118.早期的雪精灵形象
119.《血月》中的雪精灵
120.《天际》中的雪精灵（右）成了一种怪物
121.传说这座雕像是雪精灵原来的样子
122.《天际》中的兽人，兽人现在定居在高岩布莱顿省的奥辛纽姆

种族和龙族毫无关系，是一种生活在黑沼泽的爬行类种族，为游戏可选种族之一。该种族对疾病、毒素的抵抗令人印象深刻，同时值得注意的是他们的水下呼吸能力。对希思特神树的崇拜让亚龙人有别于精灵和人类——他们并不是艾尔诺菲的直系后代。

◆伊姆加（巨猿）——Imga（Great Apes）

这种类似猿猴的种族外界知之甚少，资料记载他们居住在瓦伦伍德，极其崇拜夏暮岛的高精灵，认定他们是自己的主人，并极力模仿精灵的外貌，不惜漂白自己的皮肤。

◆虎人——Khajiit

经常被称为虎人的这个种族是游戏可选种族之一，其实应该被翻译为猫人，因为真正的虎人（Ka Po' Tun）是阿卡维尔大陆上的另一种兽族人。虎人天生敏捷擅长隐匿，有数十种种群之分，虎人崇拜月亮，这和他们神话中虎人是被阿祖拉转化而成的宗教有关。虎人认为，月亮的圆缺决定了新生虎人的外貌和形式。不屑于使用武器的虎人善于使用利爪，大多数适合于盗贼职业。

◆狐人——Lilmothiit

狐人是生活在黑沼泽的虎人的近亲，由于瘟疫灭亡。

◆蛞蝓人——Sload

蛞蝓人生活在萨拉斯大陆——塔姆瑞尔大陆西南的16座岛屿组成的大陆。蛞蝓人擅长魔法，经常操纵高科技飞艇进犯夏暮岛的高精灵。蛞蝓人不会读写，但过目不忘，还可以瞬间移动，反感一切道德体系，冷酷无情。蛞蝓人没有明确的宗教体系，但愿意为魔神或一些邪恶组织服务，比如他们的大法师N'Gasta，就曾追随尸虫之王、死灵法师创始人曼尼马克（Mannimarco）。

蛞蝓人的珊瑚王国很少接触塔姆瑞尔大陆，最近的一次是在第一纪元2200年，他们释放瘟疫杀死了塔姆瑞尔将近一半的人口。塔姆瑞尔派出了All Flags海军进攻萨拉斯大陆，几乎杀光了蛞蝓人才阻止了他们的疯狂举动。蛞蝓人幸存了下来，继续等待着崛起的时机。

阿卡维尔种族

阿卡维尔是龙之大陆（Dragon Land），位于塔姆瑞尔大陆东方。阿卡维尔的历史充满了内战，还数次入侵塔姆瑞尔。从来没有任何精灵居住在阿卡维尔大陆上，曾居住于此的人类也都在很久以前被塞希克蛇人种族吃光了。

阿卡维尔现在居住着四大种族，同时也是四大国家：卡玛、 塞希克、 唐墨以及卡波铜。但对阿卡维尔大陆上的种族来说，最著名的当属龙族：《天际》的主要敌对生物就起源于阿卡维尔大陆。

◆龙——Dragon

龙族，龙语称作都瓦（Dovah），有深邃的思想，能理解和掌握其他种族的语言，是九圣灵之首、时间龙神阿卡托什的子嗣。龙语常被用来施展强大的魔法。龙的种类有：黑龙（Black）、火龙（Fire）、冰龙（Frost）、血龙（Blood）、长老龙（Elder Dragon）、远古龙（Ancient Dragon）和骨龙（Skeleton Dragons）。传言龙族掌握了变形术以掩饰自己，卡波铜虎人的领导人托什·拉卡（Tosh Raka）就曾成功将自己变形成一条龙。

在精灵纪元（Merethic Era），龙族在天际对人类造成了巨大威胁，在龙祭司（Dragon Priests）的协助下奴役了人类，直到巨龙战争（Dragon War）爆发。传言九圣灵甚至阿卡托什本尊直接帮助了人类对抗龙类。

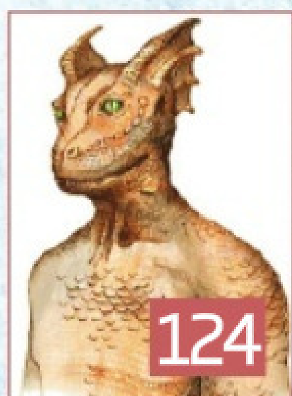
随着龙族的失势，他们的数量大为减少，阿卡维尔大陆上的龙族逐渐被塞希克人猎杀。“The Akaviri Dragonguard”这个刀锋战士（Blades）的前身组织（具体关于此派系的介绍请参见下文“派系”一章）上千年来都在猎杀龙类。

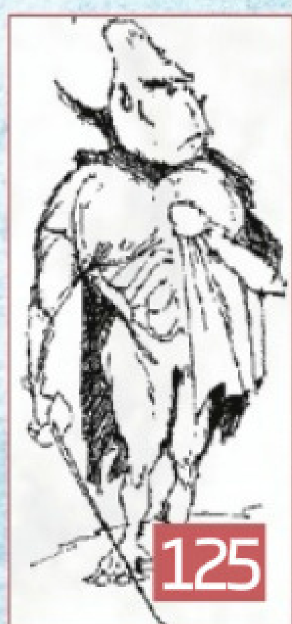
龙类最近的出现就是在《天际》故事发生的第四纪元201年，奥杜因被远古诺德英雄抛入时间洪流，来到这个年代复活死去的龙族，但最终被龙裔打败。龙族的前途未知。

◆卡波铜——Ka Po' Tun

虎龙人/虎人，生活在阿卡维尔的种族。在阿卡维尔，虎龙人是除蛇人之外最强大的帝国，不擅长海战。在蛇人族吞并人类后，又产生了吞并龙族的野心，他们成功奴役了红龙，于是黑龙一族逃到了卡波铜。然后虎国就迎来了与蛇国的一场旷世巨战，这场战争导致了两个国家的衰弱和龙族的灭绝。自那以后虎族就尝试着进化成龙族，他们的族长托什









123.亚龙人崇拜中的希思特神树 124. 亚龙人素描，黑沼泽是亚龙人的家乡 125.巨猿伊姆加 126.著名的Khajiit NPC——M'aiq







127.蛞蝓人画像，灵感难道来自“星战”？
128.阿卡维尔大陆的塞希克人形象
129.托什·拉卡是虎龙帝国皇帝，据称是唯一一个做到了在虎人和龙之间相互变化的凡人

·拉卡是第一个而且是至今唯一成功了的，也是尼恩星球上最大的一条龙，有橘色和黑色相间的鳞甲。

◆卡玛——Kamal

雪魔，唐墨的夙敌。恶魔之王Ada'Soom Dir-Kamal曾经试图入侵并统治晨风，但被晨风审判庭三神之一阿尔麦西亚和红山的王爵击败了。

◆唐墨——Tang Mo

唐墨的居住地被称为“千猴岛”，他们是一种类似猴子的种族，勇敢、单纯，能在短时期内聚集大量军队。其他阿卡维尔国家都曾想奴役他们，如今唐墨和过去的敌人卡波铜结盟。

◆塞希克——Tsaesci

塞希克的意思是蛇殿（Snake Palace）。龙族消失后阿卡维尔大陆最强大、隐秘的存在，但是现存的记载中对他们的描述互相矛盾。一种说法称他们是人类的一种，另一种说法称他们是吸血蛇人，但是可以肯定，塞希克是艾尔诺菲的后代。

前一种说法的例证是，在西罗帝尔和天际边界上找到的一处塞希克堡垒中，发现了塞希克军官的幽灵，外观上看显然是个人类。后一种说法认为，塞希克是半人半蛇的样子，有美丽的金色鳞片，上半身是人、下半身是蛇。于是又有了几种假说，一是他们是人，但他们的装备（都是龙材料做的）让他们看上去像半蛇人；二是他们都是蛇，役使抓来的人或雇佣海盗；三是作为一种强大的吸血种族能变化外形；四是他们有类似虎龙族的变化能力，在人与蛇间切换。学者们对塞希克族的不同猜测让他们显得更加神秘。

蛇人维希度-夏依（Versidue-Shaie）曾经是统治了塔姆瑞尔大陆400年之久的皇帝，后来被莫拉格帮暗杀。

以上就是“上古卷轴”世界观中所有出现过的种族，很多种族只是在书籍中有所提及，有的种族则可以在游戏中直接选用。尼恩作为诸神的竞技场，光有了这些形态、性格各异的种族还不够，由这些种族建立的目的各不相同的各种派系、组织才造就了尼恩历史上的重大变迁。

派系

FACTIONS

在尼恩的世界，人们因为宗教、政治、文化、魔法主张等各种原因组成了形形色色的派系，这些派系或多或少都曾经在尼恩的历史上起到过自己的作用。熟悉“上古卷轴”游戏的玩家应该清楚记得，《湮灭》中破晓神话对历史进程造成了多么巨大的影响——它们对塞普汀皇室的暗杀直接造成了第三纪元的结束，甚至《天际》中的天际内战都和他们有间接关系——如果塞普汀王朝继续主政，那么因为和阿卡托什的龙血契约，将会保证人类王朝不受精灵的奴役和侵略。如此一来，也就不会发生和精灵的世界大战，签订去除塔洛斯神格的白金协定，自然也就不会有天际内战了。

本章将会全面介绍在尼恩世界里出现过的所有派系。

 A

◆阿赫穆萨（Ahemmusa）

阿赫穆萨部落，是位于晨风瓦登费尔的四大灰烬之民（Ashlander）部落之一。“灰烬之民”是对黑暗精灵流浪部落的称呼。阿赫穆萨部落居住在瓦登费尔岛的东南角。这个部落的居民常年受到枯潮疾病、灰烬风暴、红山火山活动的侵扰。

◆阿卡托什教会（Akatosh Chantry）

这个教派的教义就是基于对时间龙神阿卡托什的崇拜。教派的僧侣们都有着不同的技能，很多人认为是阿卡托什赐予了他们这些能力。

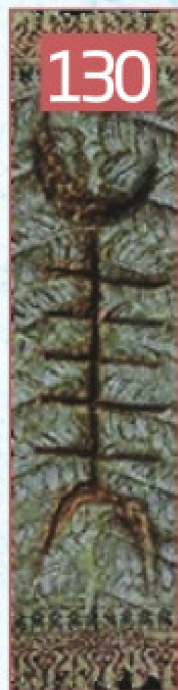
◆安-席烈尔（An-Xileel）

安-席烈尔是黑沼泽在湮灭危机（Oblivion Crisis）期间建立的一个反帝国政治组织，主张黑沼泽从帝国独立。很多亚龙人相信，安-席烈尔是魔神梅鲁涅斯·大衮侵略黑沼泽失败的主要原因，因此在当地有广泛的支持者。

◆阿莱西亚教团（Alessian Order）

阿莱西亚教团是在西罗帝尔东南的尼伯尼山谷（Nibenay Valley）地区曾有广泛支持者但现在已经没落的宗教组织。先知Marukh开创了教派，崇拜圣阿莱西亚这位在第一纪元带领人类反抗野精灵统治的人类。据称就是该组织在第一纪元2321年为了争夺土地与金钱而展开公正战争（The

130.阿赫穆萨部落旗帜
131.灰烬之民生活在极其艰苦的环境中
132.巴尔·莫拉莫秘密基地
133.孤独城的吟游诗人学院
134.玛拉之仁爱组织遍布塔姆瑞尔大陆
135.刀锋的秘密总部



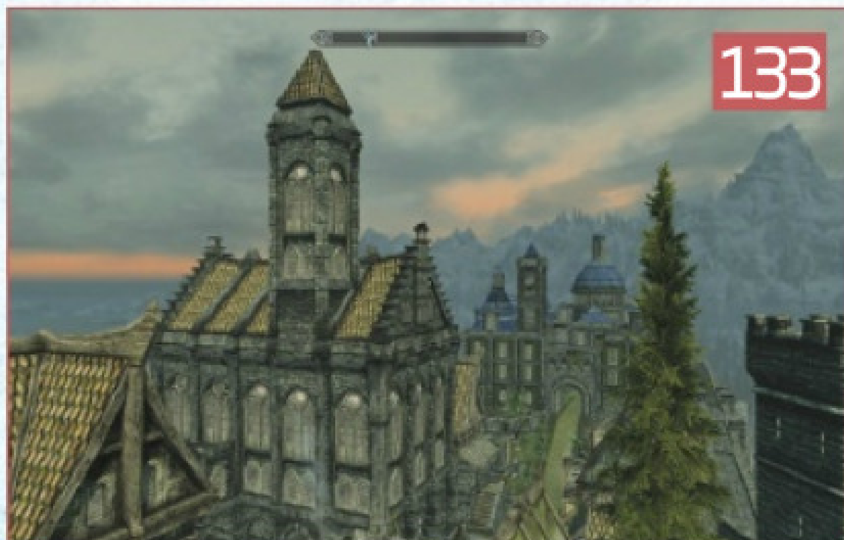
130



131



132



133



134



135

War of Righteousness）摧毁了Lake Canulus的大修道院，引发了一次持续1008年的龙破，龙破彻底从阿卡托什的神性中驱逐了原有的精灵神奥瑞艾尔部分，使其彻底成为人类神。

◆**安托提斯（Anthotis）**

伊利亚克湾（Iliac Bay）地区的吸血鬼家族。

◆**灰烬之民（Ashlanders）**

居住在晨风地区瓦登费尔荒野的流浪者。在精灵纪元（Merethic Era），灰烬之民和黑暗精灵享受同等地位，但在第一议会（First Council）和各大家族（Grest Houses）建立后，他们立即被驱赶到贫穷和危险的土地上去了。灰烬之民共有四大部落，分别是：阿赫穆萨、厄本尼逊、乌史拉库和赞纳布。

◆**安戴部族（Aundae Clan）**

晨风瓦登费尔地区的三大吸血鬼家族之一。



B

◆**巴尔·莫拉莫（Bal Molagmer）**

巴尔·莫拉莫是黑暗精灵语“火石人”的意思，是活跃于瓦登费尔的一群小偷，于第三纪元早期销声匿迹。该组织得名于每名成员都会携带一块燃烧的石头，这些石头取自于红山的火山之中。

◆**吟游诗人学院（Bards College）**

天际著名的吟游诗人学院，一所位于孤独城的传授音乐和歌唱的学校。吟游诗人学院毕业的学生被称为演唱者或传唱者。学校的传统是火烧奥拉夫节（The Burning of King Olaf）。

◆**凄美（The Beautiful）**

第三纪元出现于夏暮岛的一个激进暴力组织。他们致力于暗杀高精灵传统领导人，拒绝高精灵的传统文化并企图将高精灵文化推向现代化。

◆**玛拉之仁爱（Benevolence of Mara）**

爱神玛拉的信徒，试图将天下所有生物团结起来，主张散播玛拉的大爱。

◆**博内部族（Berne Clan）**

晨风瓦登费尔地区的三大吸血鬼家族之一。

◆**刀锋（Blades）**

刀锋曾是塞普汀王朝皇帝的耳目，负责秘密保护皇帝的禁军。最初的任务是收集黄铜巨人Numidium的碎片，后来便成为皇帝的情报人员、贴身卫队。

《雷曼纳达》（Remanada）一书认为，刀锋原本是雷曼·西罗帝尔（Reman Cyrodiil）大帝的阿卡维尔人卫士，传说这个近乎不朽的卫士还曾经协助过塔洛斯大帝登上皇位。

◆**黑木公司（Blackwood Company）**

第三纪元晚期建立的一个佣兵组织，总部设于西罗帝尔的利雅文（Leyawiin），该组织尝试从黑沼泽走私希思特神树来协助他们的战士，以便和战士公会抢夺生意。

◆**血腥三牙海豚（Blood Horkers）**

第四纪元活跃于天际东部海岸的海盗团体。风暴斗篷允许他们在幽灵之海（Sea of Ghosts）活动。他们也被认为是东帝国公司（East Empire Company）的佣兵。



C

◆**卡蒙纳帮（Camonna Tong）**

该组织是瓦登费尔当地的犯罪辛迪加，仇视一切外来者并致力于把他们清除出去。在他们眼中，外来者只能作为奴隶存在。卡蒙纳帮被认为和达格斯家族有秘密协定。

◆**普查和征税（Census and Excise）**

帝国在各地建立的和税收有关的组织。

◆**铁臂要塞（Citadel of Ebonarm）**

崇拜战神铁臂（Ebonarm）的组织，同战士公会结盟，同斯坦达神庙敌对。在落锤的阿里克尔（Alik'r）地区的战士公会经常被该组织用来作为自己的基地。

◆**低语学院（College of Whispers）**

第四纪元开始后，传统意义的法师公会解散，另外两

个法师组织建立了，其中一个名为希诺（玩家可以在《天际》的法师学院任务中遇到希诺法师），另一个就是低语学院（College of Whispers）。在第四纪元40年击败浮空城Umbriel的过程中，低语学院起了一定的作用（关于浮空城入侵请阅读官方小说《地狱之城》）。低语学院在魔法领域以召唤魔族而闻名。

◆战友团（Companions）

相当于天际的战士公会组织，他们遵循斯格拉默的五百英豪的传统，以雪漫城的月瓦斯卡为总部。其领导人被称为先驱者（Harbinger），每一代新的先驱者由上一代指定。

◆圣战士（Crusaders）

圣战士是怜悯之神、圣灵斯坦达的骑士。

◆猩红疤痕（Crimson Scars）

第三纪元421年从黑暗兄弟会分离出去的吸血鬼刺客组织，由黑暗兄弟会刺客Greywyn Blenwyth建立，他宣称自己看到了西帝斯给他的一个影像，之后号召所有患吸血热的刺客尽可能扩大同类的规模以便能够掌控“黑手”（Black Hand）。但是一名叫做Silarian的黑暗精灵出卖了这个组织，黑暗兄弟会举行了“Purification”仪式清除了该组织，只有Greywyn和Rowley Eardwulf幸存。

◆零世皇帝教派（Cult of Emperor Zero）

泰伯·塞普汀亲自建立了这个崇拜库尔凯恩皇帝——零世皇帝的组织。库尔凯恩是提拔泰伯·塞普汀为塔洛斯将军的国王，二人一同统一了西罗帝尔。

◆先祖圣蛾教派（Cult of the Ancestor Moth）

古代尼德人善养蚕桑，在一种特别的飞蛾制造丝物的时候，一些特别的仪式可以唤醒尼德人祖先的精神和灵魂。因此产生了先祖圣蛾教派。祭司们吸引飞蛾飞到他们身上，然后不停地颂读经文，使这些飞蛾在丝绸（现在是上古卷轴）上显现出图画并解读它们。

该组织是传统历史中唯一被允许阅读上古卷轴的组织，前提是先要把他们的成员变成盲人。

◆西罗帝尔吸血教团（Cyrodiil Vampyrum Order）

自称“我们的教团”，是西罗帝尔地区最强大的吸血鬼部族，在外人看来，帝国中央行省只有这一种吸血鬼。这个组织团结了西罗帝尔所有的吸血鬼，崇拜魔神莫拉格·巴尔为自己的部族之父，也崇拜克拉威库斯·维尔。

D

◆黑暗兄弟会（Dark Brotherhood）

崇拜西帝斯的刺客组织，遍布整个塔姆瑞尔大陆。该组织被认为和莫拉格帮有一定关系，在第二纪元从莫拉格帮中分离出来，成为前者的竞争对手。夜母（Night Mother）被认为是组织领导人，“黑手”是传递和贯彻夜母指示的领导组织。

◆反对派祭司（Dissident Priests）

由质疑晨风审判席三神的审判席祭司成员组成，他们对审判席三神封神的过程表示质疑，认为审判席不该对自己的信徒隐藏真相。

◆多斯莫利军队（Drothmeri Army）

建立在西罗帝尔和晨风边境的秘密军队，主旨似乎是毁灭帝国。在泰尔瓦尼（Telvanni）家族的首席法师Frathen Drothan领导这支军队搜索神器“梅鲁涅斯的剃刀”时大部分被消灭。

E

◆东帝国公司（East Empire Company）

由皇帝建立的垄断性公司，主要经营乌木、玻璃、矮人制品，因为这个公司深受皇帝的宠信，因此在政治上也有很大的发言权，比如瓦登费尔的公爵就经常向该公司咨询政治意见。

◆厄本尼逊（Erabenimsun）

瓦登费尔的四大灰烬之民部落之一。该部落成员都是强力的战士。

F

◆战士公会（Fighters Guild）

战士公会。遍布塔姆瑞尔的战士组织，起源于皇帝召集、训练战士去保护商队、追捕猛兽。

◆弃誓者（Forsworn）

弃誓者，也被称为瑞驰人（Reachmen）、高岩术士（Witchmen of High Rock）以及瑞驰疯子（Madmen of the Reach）。由天际西南方瑞驰（Reach）领地内的一群有布莱顿血统的当地人组成，他们的主旨是将诺德人和帝国人都赶出瑞驰，并寻求独立。

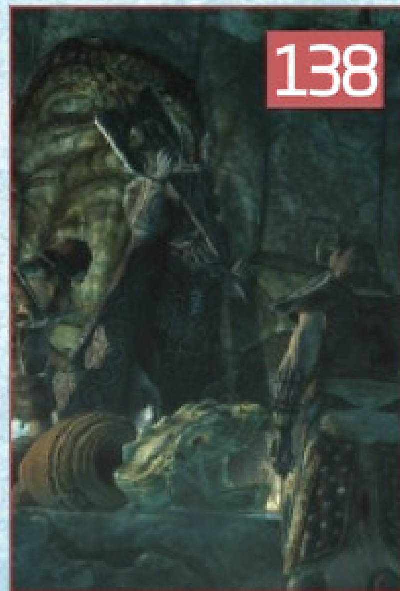
G

◆加林希（Garlythi）

伊利亚克湾地区的吸血鬼家族之一。







136.战友团的狼人诅咒
137.战友团在《天际》中可以加入
138.斯格拉默的雕像

◆灰胡子（Greybeards）

灰胡子，古老而让世人敬仰的组织，居住在世界之喉高山顶的霍斯加高峰（High Hrothgar）修道院。灰胡子被认为是凡人中最后一批懂得使用吐目（Thu'um）的人，他们称呼吐目为吼声之道。

泰伯·塞普汀在领军解放了高岩术士（瑞驰当地人、后来的弃誓者）控制下的老霍尔丹（Old Hrol'dan）后，走上山巅面见灰胡子。灰胡子叫出了他的名字以致天地晃动，灰胡子告诉泰伯，他将来一定会一统天下，但前提是要到南方去。

在最近的第四纪元201年，灰胡子再次开口说话，这一次是为了迎接龙裔的降临。在此时，灰胡子只剩下了包括领袖帕图纳克斯在内的5名成员。

H

◆哈维努（Haarvenu）

伊利亚克湾地区的吸血鬼家族之一。

◆号角主人（Host of the Horn）

位于伊利亚克湾南部地区Lainlyn的官方军事组织。他们的竞争对手建立了另一个军事组织：Knights of the True Horn。该组织在《湮灭》的最后一个DLC《Battlehorn Castle》中出现。

◆阿尔麦西亚之手（Hands of Almalexia）

阿尔麦西亚之手是晨风审判席中保卫女神阿尔麦西亚的卫士组织，他们是神庙中最强悍的战士。

◆达格斯家族（House Dagoth）

北地精灵以前的第六大家族，领导人为半神达格斯·乌尔（Dagoth Ur）——《晨风》中玩家的主要敌人。

◆德莱斯家族（House Dres）

晨风剩余的五大家族之一，他们主要定居在Deshaan Plain，主要经营着晨风省的奴隶生意，这些奴隶基本上是亚龙人。

◆哈拉鲁家族（House Hlaalu）

晨风的五大家族之一，主要擅长盗贼之道，家族议会位于Balmora。

◆因都瑞尔家族（House Indoril）

晨风最初的六大家族之一，早在第一纪元就建立了，家族的领导人就是北地精灵著名英雄尼瑞瓦。

◆迪贝拉之屋（House of Dibella）

任何崇拜美神迪贝拉的神庙都被称为迪贝拉之屋。

◆雷杜然家族（House Redoran）

晨风五大家族之一，其议会位于Ald'ruhn，领地接近天际省。

◆泰尔瓦尼家族（House Telvanni）

晨风五大家族之一，擅长魔法。该家族对奴隶制并不赞同，因此亚龙人和虎人都可以加入这个家族。同时泰尔瓦尼家族对吸血鬼也并不排斥。

I

◆帝国教派（Imperial Cult）

在崇拜魔神和审判席的晨风，这个组织一般都将自己的总部建在帝国军团附近，这样他们就可以安全地崇拜九圣灵了。该组织同哈拉鲁家族、雷杜然家族关系很好。

◆帝国地理学会（Imperial Geographical Society）

该组织是《帝国袖珍指南》（Pocket Guide to the Empire）一书的作者，在第二纪元864年开始在泰伯·塞普汀的号召下建立，主旨是完善对整个帝国的考察和了解，同年第一版《帝国袖珍指南》发行。第三纪元331年第二版发行，第三纪元432年第三版发行。

◆帝国骑士团（Imperial Knights）

帝国军团的上一阶层，主要由贵族组成。

◆帝国军团（Imperial Legion）

著名的帝国军团，部署在塔姆瑞尔整个大陆的军事组织。战争时期以皇帝的名义代表帝国一方参战，和平时期则肩负起巡视道路、护卫的任务。同样，帝国军团也是一支经常被用来侵略的军队。在《天际》中为天际战争双方之一。

K

◆库拉利（Khulari）

伊利亚克湾的吸血鬼家族之一。

◆导师骑士团（Knights Mentor）

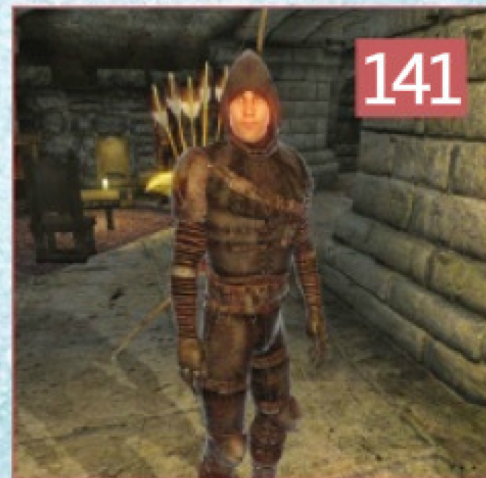
信仰圣灵朱利亚诺斯的宗教组织。

◆钢铁骑士团（Knights of Iron）

Resolution of Z'en（圣灵泽尼萨尔的神庙）下属的军事组织。







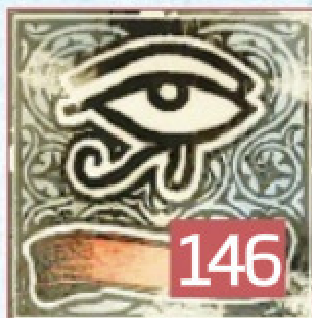




139.帝都白金塔是先祖圣蛾教派的基地
140.黑暗兄弟会，你懂的……
141.《湮灭》中的黑暗兄弟会杀手
142.弃誓者行事黑暗且十分残忍
143.哈拉鲁家族建筑

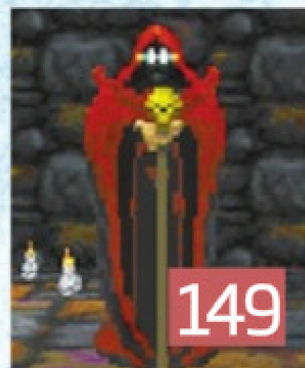


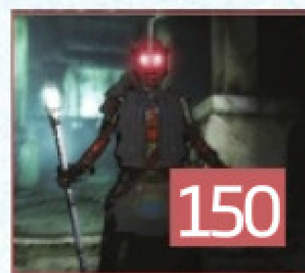












144.帝国地理学会标志
145.帝国军团旗帜
146.法师公会标志，法师公会成了后来塔姆瑞尔大陆上法师们的官方组织
147.火漆上的莫拉格帮印记
148.破晓神话旗帜
149.《匕落》中的尸虫之王曼尼马克
150.尸虫之王的手下变成巫妖，服侍着主人曼尼马克

◆轮回骑士团（Knights of the Circle）

圣灵阿凯的教会：阿凯教团下属的军事组织。

◆巨龙骑士团（Knights of the Dragon）

这个骑士组织的官方责任是保护匕落的城市和皇族。由War of Betony的伟大英雄Lord Bridwell领导。

◆赤焰骑士团（Knights of the Flame）

高岩南部地区的贵族骑士组织。

◆巨鹰骑士团（Knights of the Hawk）

这个骑士组织的官方责任是保护Santaki（落锤西部地区）的城市和皇室家族。

◆明月骑士团（Knights of the Moon）

这个骑士组织是代替蜡烛教团成为哨兵城（Sentinel，落锤的重要地区）的保护者的骑士组织。

◆九骑士团（Knights of the Nine）

九骑士组织在第三纪元111年建立，目的是寻找名为“佩里纳尔·白斩的神圣战士”的遗失宝物。这位圣战士在同精灵巫师国王Umaril the Unfeathered战斗时被杀。

◆秩序骑士团（Knights of Order）

这个组织的成员外形都呈水晶状，他们是秩序魔神基加拉格的忠心仆从，在每一纪元的结束开始对战栗孤岛的Greymarch。

◆猫头鹰骑士团（Knights of the Owl）

这个骑士组织的官方责任是保护Glenpoint（高岩的内陆省）的城市和皇室家族。

◆玫瑰骑士团（Knights of the Rose）

息路（Wayrest，高岩的一个省份）的艾德维睿国王（King Eadwyre）的强力卫队和强大武力的代表。

◆荆棘骑士团（Knights of the Thorn）

这个所谓的“骑士组织”在第三纪元431年由香丁赫尔（Cheydinhal）公爵的儿子Farwil Indarys建立。组织成员都是一些镇民和醉鬼，他们的总部位于香丁赫尔城外。该组织曾尝试关闭一扇湮灭之门，如果没有西罗帝尔勇士（《湮灭》主角）的帮助很有可能全军覆没，西罗帝尔勇士也因此成了该组织的官方成员之一。

◆巨轮骑士团（Knights of the Wheel）

这个骑士组织的官方责任是保护Abibon-Gora（落锤西部地区）的城市和皇室家族。

◆白马骑士团（Knights of the White Stallion）

由利雅文的Marius Caro公爵组织建立，旨在抓捕尼伯（Niben）地区的盗匪。

◆吉娜兰教团（Kynaran Order）

崇拜圣灵Kynareth的骑士组织。



L

◆里雷兹（Lyrezi）

伊利亚克湾地区的吸血鬼家族之一。



M

◆法师公会（Mages Guild）

法师公会是遍布整个塔姆瑞尔大陆的专业法师组织，专精于魔法和炼金的研究，在皇帝倡导下为广大人民提供魔法方面的服务。组织领导人称为首席法师（Arch-Mage），总部位于帝都的奥术大学（Arcane University）。

法师公会由瓦努斯·加里昂（Vanus Galerion）在第二纪元早期建立，瓦努斯·加里昂本为赛伊克教团的成员，他主张魔法不能是一小部分人的专利，而应该推向大众，因此他建立了法师公会。

瓦努斯·加里昂的师弟曼尼马克则建立了死灵法师组织，成为法师公会的敌人。

在第三纪元的最后，因为是魔法使用者导致的湮灭危机，法师公会也因此背负了坏名声，一分为二成为了希诺和低语学院两个组织。

◆马然骑士团（Maran Knights）

爱神玛拉崇拜者建立的骑士组织，尊崇爱与和平。

◆佣兵公会（Mercenary Guild）

Vychamp领导的小型佣兵组织。

◆蒙塔里昂（Montalion）

伊利亚克湾地区的吸血鬼家族之一。。

◆莫特（Moot）

该组织其实是一个代表大会，由天际每一位领地推选一人参加，主要责任是在天际的至高国王（High King）死后从有继承权的家族中选举一名继任者。

◆莫拉格帮（Morag Tong）

总部位于晨风的古老刺客组织，以魔神梅法拉之名进行暗杀活动。至少早在第一纪元就有该组织的活动记录，其目标经常是塔姆瑞尔的统治者、晨风贵族等。莫拉格帮以其在晨风政府允许下进行的一些合法暗杀而闻名。

◆破晓神话（Mythic Dawn）

著名的破晓神话，是秘密崇拜魔神梅鲁涅斯·大衮的宗教团体，暗杀了皇帝尤瑞尔·塞普汀七世和他的儿子们，导致了湮灭危机。领导者为曼卡·卡魔然，他和他的儿女Raven、Ruma在第三纪元433年被西罗帝尔勇士杀死。





151.曼尼马克在《湮灭》中被玩家杀死
152.赛伊克教团成员

N

◆尼瑞瓦因教派（Nerevarine Cult）

该组织相信晨风的审判席三神为伪神，崇拜北地精灵英雄尼瑞瓦。

O

◆阿凯教团（Order of Arkay）

该组织是崇拜生与死之神、圣灵阿凯的宗教团体。

◆黑尸虫教团（Order of the Black Worm）

西罗帝尔的死灵法师组织，领导者为尸虫之王曼尼马克。该组织于第三纪元433年进攻了法师公会。

◆蜡烛教团（Order of the Candle）

在被明月骑士团取代前，该组织是哨兵城的保护者和骑士组织。

◆戴亚嘉娜教团（Order of the Diagna）

更多时候被称作“Order of Diagna”，是落锤地区众多骑士组织中的一员，主要参与了对奥辛纽姆的入侵，在这场战争中组织领袖盖登·辛吉（Gaiden Shinji）被杀。

◆巨龙教团（Order of the Dragon）

泰伯·塞普汀建立的骑士组织，组织历史上共出现过7位勇士，最后一位就是《湮灭》的主角：西罗帝尔勇士、湮灭危机英雄。

◆时间教团（Order of the Hour）

圣灵时间龙神阿卡托什教会的军事组织。

◆提灯教团（Order of the Lamp）

法师公会下属的骑士组织，专门负责保护法师们的研究工作和法师公会，直接听命于首席法师。

◆莉莉教团（Order of the Lily）

迪贝拉之屋的下属骑士组织。

◆乌鸦教团（Order of the Raven）

颇具传奇色彩的战士组织，主要功绩是抵抗卡魔然·乌瑟珀（Camoran Usurper）的战役，解放了大半塔姆瑞尔。

◆圣甲虫教团（Order of the Scarab）

这个骑士组织的官方责任是保护Totambu（落锤内陆地区）的城市和皇室家族。

◆纯血教团（Order of the Virtuous Blood）

建立在帝都的民间组织，主要职责是追捕吸血鬼。

P

◆锐眼鹰（Penitus Oculatus）

拉丁文的意思是“锐眼鹰隼”。湮灭危机后不久后代替刀锋成立的皇帝贴身卫队，也是间谍、密探和情报组织。他们同样也被怀疑是帝国刺客。

◆赛伊克教团（Psijic Order）

赛伊克教团也被称为PSJJJ，是尼恩世界上最古老的神秘组织，总部在夏暮群岛的阿特尤姆（Artaeum）岛上。赛伊克教团第一次被提及是在第一纪元20年，他们追寻着被称为“Elder Way”的魔法之道，这种魔法之道起源同其他魔法一样，但效果却完全不同。

赛伊克教团建立于先代精灵定居夏暮岛的早期，当时一部分先代精灵长老对先代精灵逐渐把自己的祖先——神族当做神来崇拜表示不满，于是出走到阿特尤姆岛，传授Old Ways，也被称为神秘系魔法（Mysticism）。多年后著名的瓦努斯·加里昂来到了阿特尤姆岛，在这里他和曼尼马克（后来的尸虫之王）成为同学和好友。

不久之后，瓦努斯·加里昂发现曼尼马克开始用神秘系魔法进行灵魂和死尸的研究，劝说未果，曼尼马克和支持他的一些教团成员永远离开了阿特尤姆岛，再也没有回来。

第二纪元一开始，赛伊克教团和他们的岛屿就销声匿迹了，此时瓦努斯·加里昂建立了法师公会。500年后赛伊克教团却重新出现在人们的视野中，没人知道这500年发生了什么。在此之后，赛伊克教团对塔姆瑞尔政治的影响力与日俱增：夏暮岛的国王们、尤瑞尔·塞普汀五世皇帝都经常询问他们的意见。传说在第三纪元110年，赛伊克教团制造出魔法风暴，击毁了奥格努姆率领的毛尔莫舰队（参见“种族”一章）。塞普汀王朝的最后4位皇帝都对赛伊克教团不允许帝国大使进驻阿特尤姆岛起了很大疑心，但仍旧经常听取他们的意见。

赛伊克教团挑选成员的程序非常复杂，以致于常人难以理解。教团成员常穿着灰色的法袍，审判席三神之一的索萨·希尔和赛伊克教团关系密切，甚至有可能是成员之一。

成为赛伊克教团成员最重要的一点就是要对Old Ways保持巨大的信心。教团相信精神世界（指的很有可能就是魔法位面艾瑟瑞斯和湮灭位面）一直在观望着物质世界，一个虔诚的灰袍可以在炉火月（Hearth Fire）第二天举行Rites of Moawita、在次种月（Second Seed）第一天举行Vigyld仪式增加有益的精神、净化有害精神。

在“上古卷轴”世界观中有一种教义被称为“赛伊克悟道”（Psijic Endeavor），主张凡人只要认清自己的本源和本质，就可以脱离凡间的轮回升华到精神领域，达到或者超越神的境界。圣灵阿凯和泰伯·塞普汀被认为是赛伊克悟道的例证。这种教义和赛伊克教团没有直接的关系，但却是赛伊克教团最主要的主张之一。

在第四纪元，赛伊克教团同高精灵政治组织梭默（Thalmor）关系敌对，他们派遣成员来到天际，指引龙裔阻止了梭默对马格努斯之眼的觊觎。

Q

◆奎拉部族（Quarra Clan）

这个部落是晨风瓦登费尔的三大主要吸血鬼家族之一。

R

◆拉加达（Ra Gada）

从尤库达大陆逃到塔姆瑞尔的武士团体，于第一纪元808年登陆塔姆瑞尔。拉加达一词后来被误传为红卫，一开始只代表这批难民武士，后来成为整个种族的名称。

◆赤刃（Red Sabre）

卡魔然·乌瑟珀暴政时期的海盗组织。

◆仁利拉·科润（Renrijra Krin）

虎人的激进组织，主张收回那些他们认为本应该属于艾斯维尔的西罗帝尔领土。

◆泽恩的法庭（Resolution of Z'en）

Zenithar的崇拜者建立的神庙。

◆无眠联盟（Restless League）

第二纪元284年红卫人建立的地下组织，反抗帝国的统治。因为这个组织的叛乱，落锤省在同泰伯·塞普汀进行关于新帝国的谈判时有了更好的筹码。

◆皇家卫队（Royal Guard）

晨风各地区的守卫力量，有别于当地的帝国军团和审判席卫队。

S

◆剧作家公会（Scenarist Guild）

塔姆瑞尔大陆上一个古老的公会，成员都是吟游诗人、歌唱者，自称为Scenarist。总部位于Dragontail山脉并被魔法屏障保护起来。公会一般提供城市导游、历史介绍给路人，同样也会回答谜语和谜题。

◆朱利亚诺斯学派（School of Julianos）

崇拜圣灵朱利亚诺斯的神庙。

◆风暴斗篷（Stormcloaks）

得名于领导人乌弗瑞克·风暴斗篷（Ulfric Stormcloak），是天际反抗帝国统治的组织，主张天际独立。

◆希费穆（The Syffim）

起源于阿卡维尔大陆的战士公会前身。

◆剑咏者（Sword-singers）

存在于尤库达和落锤省的红卫战士组织。该组织中最伟大的成员被称为Ansei，也就是“剑圣”，有自己独立的技能传承体系。其技能被称为Shehai，研习之道被称为Shehai Shen She Ru，意思是“精神剑道”。

◆西诺（Synod）

第四纪元法师公会分裂所成的两个法师组织之一。

T

◆塔洛斯教派（Talos Cult）

崇拜伟大的泰伯·塞普汀的宗教组织，在帝国军团中有广泛的教众。

◆吉娜莱丝神庙（Temple of Kynareth - Iliac Bay）

建立在伊利亚克湾的崇拜圣灵吉娜莱丝的神庙。

◆吉娜莱丝神庙（Temple of Kynareth - Skyrim）

建立在天际的雪漫城中的崇拜圣灵吉娜莱丝的神庙。

◆斯坦达神庙（Temple of Stendarr）

崇拜圣灵斯坦达的神庙。

◆梭默（Thalmor）

第二纪元830年，高精灵的夏暮岛和木精灵的瓦伦伍德地区建立了联合帝国先祖神洲。梭默就是这个帝国建立在瓦伦伍德的政府组织。几个世纪后，一个新的梭默团体在夏暮岛崛起，他们声称是他们阻止了湮灭危机在夏暮岛肆虐，并且在第四纪元22年控制了夏暮岛，29年控制了瓦伦伍德。第四纪元171年，他们同帝国展开大战后签订了白金协定。

◆盗贼公会（Thieves Guild）

遍布塔姆瑞尔的盗贼公会组织，组织严密、专业并且密不透风。

◆萨尔菲（Thrafey）

伊利亚克湾地区的吸血鬼家族之一。

◆审判席神庙（Tribunal Temple）

审判席是晨风当地的宗教，崇拜三神维威克、阿尔麦西亚、索萨·希尔。

◆双子灯（The Twin Lamps）

一个旨在解救晨风所有亚龙人和虎人奴隶的秘密组织。他们的暗号是询问：“你见过双子灯么？”，标准答案为：“它们照亮了自由之路。”

U

◆乌史拉库（Urshilaku）

晨风四大灰烬之民部落之一。

V

◆瓦塞斯（Vraseth）

伊利亚克湾地区的吸血鬼家族之一。

◆斯坦达警戒者（Vigilants of Stendarr）

在第三纪元末期湮灭危机后不久建立的组织，主旨是消灭一切魔族，同时也包括吸血鬼、狼人、死灵法师以及任何他们认为的憎恶体。此组织出现于《天际》游戏中。

W

◆码头老鼠（The Wharf Rats）

臭名昭著的码头老鼠由暴徒、凶手、盗贼组成。盗贼公会与之敌对。

Z

◆赞纳布（Zainab）

赞纳布是晨风四大灰烬之民部落之一，是四大部落中人数最多、领地最广的一个部落。

“上古卷轴”世界中的这些派系无论是否已经消亡，都曾经在世界历史上留下了属于自己的、不可磨灭的印记。就是这些印记让整个尼恩的历史历经了6个纪元仍旧跌宕起伏、延绵不绝……

六大纪元

HISTORY OF NIRN

“上古卷轴”已经经历了六大纪元，它们分别是：破晓纪元（Dawn Era）、精灵纪元（Merethic Era）、第一纪元（First Era）、第二纪元（Second Era）、第三纪元（Third Era）和第四纪元（Fourth Era）。其中前两个纪元有时候又被统称为神话纪元（Mythic Era）。《湮灭》中的邪教组织破晓神话就是按照纪元名字命名的，为的是追求神话纪元时代诸神在大地上行走一幕的重现。在神话纪元之后的第一、二、三、四纪元是人类的纪元，其中的历史年代表也都是以人类世界的重大事件为标志。

破晓纪元（Dawn Era）

破晓纪元指的是时间仍处于非线性的一段时期，被某些学者认为是神话纪元（Mythic Era）的一部分，此段历史没有明确的时间标志。

◆时间开始（Time Begins）

阿卡托什出现于混沌，开始将他的意志展现于整个宇宙。很多被后人认为是神明的元灵开始凝结。

◆竞技场设想（Nirn is conceived）

帕多梅元灵洛克汗主张创造一个神性的新种类——一颗叫做尼恩的星球，这个球体将充满了争斗，可以让他达到无限的自由境界——Nu-Mantia。

◆神族与魔族（Aedra and Daedra）

洛克汗劝说现代意义上的神族和一些阿努倾向的精神体成功帮助他创世。马格努斯成为新世界的建筑师。

◆创世（Creation）

梦达斯的形状确定。大多数创世者死去或因为他们的牺牲而残废。新世界混乱无序，创世顺着向下的螺旋方向进行着，导致很多物种的创建越来越低级。

◆不统一（Discord）

马格努斯和他的追随者——星之孤儿（Magna Ge）认为，梦达斯的创建是个陷阱而决定放弃。他们逃回到魔法位面艾瑟瑞斯，留下了天空中的通道（太阳和繁星）。这些通道现在允许魔法能量在其中流动。

◆会议（Convention）

阿卡托什也看出这个创世计划是个陷阱，但他没有逃离，相反，他将自己抛入梦达斯。阿卡托什降落在高岩地区的巴尔菲拉（Balfiera）岛上，后来变成了众所周知的金刚塔：世界上最古老的建筑。阿卡托什的真身完全现世导致所有混乱的精神体和生物形态正常化起来，时间也变得有序和规范，这宣告了破晓纪元的结束。阿卡托什召集众神会议，决定惩罚洛克汗。惩罚开始后，崔尼玛克将洛克汗的心脏从他的身体里撕扯出来，奥瑞艾尔（精灵神话、宗教中阿努的灵魂，也是精灵对阿卡托什的称呼）用弓箭将这颗心脏射入大海。洛克汗的心脏如陨石般坠落，成为了后来晨风省的瓦登费尔岛和红山的基石。

◆凡人（Mortals）

凡人的发展此时开始遵从一条缓慢、便于理解的轨迹了。塔姆瑞尔上各式各样的凡人被称为Mer（精灵）：深地精灵（Dwemer）、改变精灵（Chimer）、森林精灵（Bosmer）、高精灵（Altmer），先代精灵文化开始断裂并导致种族消失。其他的艾尔诺菲则演化成了希思特、兽族和人类。这些人类就是后来尼德人、红卫人等人类种族。

精灵纪元（Merethic Era）

◆大约2500年

高岩地区巴尔菲拉岛的金刚塔被改造，被认为是世界上最古老的建筑。早期历史年代记录出现于精灵编年史中。

◆精灵纪元早期（Early Merethic Era）

土著兽族人（虎人 、亚龙人和其他兽族人的祖先）出现于世界各地。

◆精灵纪元中期（Middle Merethic Era）

先代精灵离开了被诅咒的现在已无处可寻的大陆Aldmeris（也被称作旧艾尔诺菲），开始在塔姆瑞尔大陆定居。金刚塔被帝仁尼（Direnni、一个强大的先代精灵部族）再次寻获和占领。夏暮岛修建了水晶塔，紧接着在西罗帝尔修建了白金塔。

◆精灵纪元中晚期（Late Middle Merethic Era）

锻莫（Dwemer），一个孤僻、有独立思想的精灵种族开始逐渐挖掘出科学、工程学、炼金术的秘密，并在天际、晨风等地广建地下城。北地精灵准备放弃对祖先的崇拜，决定跟随先知魏罗思定居晨风。崔尼玛克（最强的精灵祖先精神体）和他的子民（即后来的兽人）决定阻止北地精灵的迁徙，结果崔尼玛克被魔神波依希亚吃掉，他的身体和灵魂被腐化，成为了魔神马拉卡斯，他的子民们也从此转化成了兽人。

◆精灵纪元晚期（Late Merethic Era）

晨风出现各大家族的雏形以及灰烬之民部落。塔姆瑞尔大陆各地的高精灵巫师塔逐渐被废弃。最初的诺德人完成了从阿特莫拉大陆的迁徙，定居在塔姆瑞尔北方。斯格拉默发明了基于精灵规则的诺德语系。斯格拉默的队伍在Hsaarik Head登陆，后来的诺德人在这个地方建造了伟大的城市萨塔尔（Saarthal）。虽然在之后的泪水之夜（Night of Tears）精灵赶走了人类，但很快被斯格拉默带回来的五百英豪军队打败。

◆精灵纪元至大约第一纪元660年（Merethic Era – Circa 1E 660）

一个不朽的英雄、武士、术士、国王——佩里纳尔·白斩在塔姆瑞尔大陆上游弋，聚集军队、征服土地、统治，最后又放弃了统治权继续旅行……

◆精灵纪元不知名时期（Merethic Era Unknown

Year）

第一位有历史记载的人类国王哈拉尔德（Harald）的出现终结了精灵纪元乃至整个神话纪元。

第一纪元（First Era）

◆第一世纪（First Century）

0年 Eplear国王建立卡默然王朝。

Eplear国王建立了瓦伦伍德的卡默然王朝。白金塔的野精灵开始采用新形式的王国政权模式，清除阿里诺尔（Alinor、夏暮岛的首都）的影响力。

68年 最后一艘从阿特莫拉起航的尼德人船只抵达了塔姆瑞尔。

◆第二世纪（Second Century）

113年 哈拉尔德国王诞生。

不久之后成为国王，诺德人的第一位有记载的国王。

143年 哈拉尔德国王征服了整个天际。

标记有他名号的牌子至今仍在风盔城众王宫殿（Palace of Kings）的大门处。

◆第三世纪（Third Century）

221年 哈拉尔德国王逝世。

哈拉尔德国王逝世后，他的儿子Hjalmer成为继任者。

222年 Hjalmer国王逝世。

Hjalmer国王逝世后，哈拉尔德国王的二儿子Vrage the Gifted继任。

240年 天际征服了晨风和高岩。

242年 阿莱西亚开始反抗西罗帝尔的统治权。

阿莱西亚，也被称为奴隶女王（Slave Queen），带领追随者反抗白金塔的统治，在得到了天际方面的帮助后，阿莱西亚的军队征服了整个西罗帝尔中心地带。

243年 白金塔陷落。

白金塔最终陷落，野精灵的残部向瓦伦伍德的卡默然王朝寻求避难。诸如Morihaus这样著名的人类英雄领导了对白金塔的进攻，而佩里纳尔·白斩则建议对野精灵进行大屠杀，他也造成了Umaril the Unfeathered的第一次死亡。

从第一纪元243年到498年，女皇阿莱西亚建立的人类帝国逐渐繁荣昌盛，统治了Colovia（西罗帝尔西部地区）附近的王国。这一时期，阿莱西亚建立了基于诺德和西罗帝尔本地的宗教、神话之上的八圣灵崇拜。同样在这个时期，第一任上古议会（Elder Council）建立，同时建立的还有帝国战斗法师学院（Imperial College of Battlemages）。

246年 匕落城建立。

伊利亚克湾北半部，包括现在的高岩省，被诺德人的侵略军征服了，但诺德人同样也带来了文明。匕落城就此建立，当时的记录记载着共有110个男人、93个女人、13个8岁以下的孩子、58头母牛、7头公牛、63只小鸡、11只公鸡和38只猪组成了这个城市。截止到第三纪元401年，这个城市已经有了11万人口。

266年 阿莱西亚女皇成为圣人。

席萨尔（西罗帝尔人眼中的洛克汗）——八圣灵迷失的兄弟来到了帝都的白金塔，将垂死的阿莱西亚女皇转化成为西罗帝尔的第一位圣人，阿丽西娅也成为王者之坠项链上的第一块宝石。这意味着阿卡托什和帝国人达成了协议：只要龙火不灭就保护尼恩不受湮灭位面的威胁。上古议会选举Belharza the Man-Bull为西罗帝尔第二任皇帝。

◆第四世纪（Fourth Century）

355年 帝仁尼部族崛起。

帝仁尼部族，人类大陆唯一残留的高精灵统治家族在高岩地区通过政治决策和阴谋诡计夺取了权力。

358年 西罗帝尔人进攻帝仁尼。

西罗帝尔皇帝Ami-El和天际帝国联军进攻了高岩西部地区的帝仁尼部族。

361年 Alessia教旨被强制执行。

先知Marukh自称从奴隶女王阿莱西亚处得到了一个影像，感受到阿丽西娅灵魂的煎熬，他号召大家在整个大陆对抗精灵一族以及压制八圣灵中的精灵元素。

369年 Borgas国王逝世。

冬堡的Borgas国王在狂野狩猎（Wild Hunt，木精灵一种与生俱来的魔法仪式，由众多木精灵共同举行并变身成为野兽）期间被杀，引发了席卷诺德帝国全境内的继承之战（War of Succession）。战争于第一纪元420年结束。

376年 传统皇权被削弱。

尤库达的传统皇权被削弱，虽然之后的皇帝仍是帝国的绝对统治者，但权力却受到很大限制。红卫人开始了持续300年的内战，直到英雄汗丁（Hunding）的出现。

393年 阿莱西亚教团拆除了古老的野精灵神庙Malada。

◆第五世纪（Fifth Century）

401年 奇莫和锻莫联合。

尼瑞瓦和杜马克·矮王（Dumac Dwarfking）联合了晨风境内的奇莫和锻莫抵抗天际的入侵，最终将诺德人赶出晨风。

416年 诺德人被赶出晨风。

诺德军队被奇莫和锻莫联军击败并赶出晨风地区，Resdayn独立王国（后来加入帝国更名为晨风）建立。尼瑞瓦和杜马克毫无争议地当选为Resdayn王国第一任议会领导人，精灵和矮人都得到了和平与发展。

420年 天际的继承之战结束。

领主们签订了执政官条约后，继承之战终于结束了。战争导致了天际失去了对高岩、晨风和西罗帝尔部分领土的统治权，并且再也没有重新得到过这些统治权。

461年 Gorieus皇帝加冕典礼举行。

470年 大概在这一年Flask of Lillandril被发现。

一群居住在港口城市Lillandril的精灵发现了这种魔法长颈瓶，可以吸收施展在它上面的一切魔法。

477年 帝仁尼征服高岩。

帝仁尼部族进军高岩以及天际和落锤的大部分地区。

479年 阿莱西亚重生被宣布非法。

瑞安·帝仁尼（Ryain Direnni）宣布阿莱西亚重生（Alessian Reform）组织为非法组织并判处它的拥护者死刑。帝仁尼军队开始骚扰Colovia地区西侧，并对西罗帝尔的中央地带施压。

482年 Glenumbria Moors战役。

战役双方为阿莱西亚教团和艾登·帝仁尼（Aiden

Direnni）指挥官率领的高岩的帝仁尼精灵们。在精灵们消耗大部分军队后，阿莱西亚教团被击败了。

498年 高岩的精灵势力被击败。

在Glenumbria Moors战役中对抗阿莱西亚教团时，高岩的精灵势力损失了太多的军队，以致最终在498年被赶出了高岩。天际的Wulfharth国王宣布在天际恢复传统的诺德宗教，阿莱西亚神庙被摧毁，祭司们逃向中心地带（西罗帝尔）寻求避难。

◆第七世纪（Seventh Century）

609年 Thagore国王击败Glenpoint。

匕落的Thagore国王击败了Glenpoint的军队，成为了高岩南部经济、文化、军事最强的一股力量。

609年 Mansel Sesnit成为Elden Yokeda。

Mansel Sesnit走上前台成为Elden Yokeda——红卫的军事独裁者，之后用了8年试图控制整个红卫帝国。

617年 Mansel Sesnit被暗杀。

独裁者Sesnit被暗杀，一个叫做Randic Torn的平民夺取了政府控制权。

660年 龙墙（Dragon Wall）战役。

Mauloch，Velothi山脉的兽人之神在龙墙战役中被击败，逃向东方。

668年 第一议会战役、瓦登费尔爆发。

著名的火山——红山第一次喷发，灰尘布满天空遮蔽太阳一年之久。

◆第八世纪（Eighth Century）

700年 红山战役。

战役双方为尼瑞瓦领导的奇莫和杜马克领导的矮人。尼瑞瓦和杜马克全部战死，尼瑞瓦的部下成为审判席三神，阿祖拉降下诅咒，这直接孕育了现代意义上晨风的面貌。

700年 矮人一族消失。

塔姆瑞尔大陆上所有的矮人一族全部神秘消失，关于其缘由的理论有很多，但没有任何一种有确凿证据。

720年 法兰达·汗丁（Frandar Hunding）诞生。

伟大的红卫英雄汗丁诞生。

734年 法兰达·汗丁的父亲逝世。

在一次叛乱中汗丁的父亲死去了，只剩下了法兰达和他的母亲以及4个兄弟。

737年 Randic Torn逝世。

在统治了120年之后，红卫的皇帝Randic Torn逝世。

760年 迪瓦德·汗丁（Divad Hunding）诞生。

法兰达·汗丁唯一的儿子诞生了。

776年 迪瓦德·汗丁成为一名特技演员。

迪瓦德·汗丁对父亲的漠不关心感到伤心，退出了在Hall of the Virtues of War的训练，成为一名马戏团特技演员（后来又成为一名引人瞩目的吟游诗人）。

780年 汗丁撰写了《Books of Circles》一书。

法兰达·汗丁自认为天下无敌，作为一名躲在山洞里的隐士，他开始撰写有关剑术之道的哲学书籍《Books of Circles》。

◆第九世纪（Ninth Century）

800年 息路城市开始存在于早期历史记录中。

很难确定息路（Wayrest，位于高岩的伊利亚克湾地区的一个城市）的准确建立年代。在Bjoulsae河滋润下的伊利亚克湾从第一纪元800年开始陆续出现了一些定居点，这些渔民和商人长久一来被很多敌人包围着：奥辛纽姆的兽人一直觊觎着这里、从西边岛屿过来的阿卡维尔海盗也是。因此，“息路”的命名原因就很简单了：在经过如此多的战斗之后，这个小渔村是一个休息的好地方。

808年 红卫人抵达落锤。

一群尤库达的武士——拉加达，追逐着Volenfell的兽族和尼德人来到了落锤，后来他们的名字被误念做红卫，他们宣称落锤为他们的家园。兽族人的难民从落锤逃到了奥辛纽姆。

◆第十世纪（Tenth Century）

946年 盖登·辛吉（Gaiden Shinji）的信条确立。

盖登·辛吉说出了他那句著名的语录：“最好的武技是由战斗中活下来的那个人传下去的。”

948年 最早提及息路的书信出现。

在匕落的古记录中，Joile国王写给盖登·辛吉的信件中有如下一句话：“兽人已经在息路附近如瘟疫一般肆虐，通向大陆中央的道路已经不通畅了。”写下此封书信的时间就是第一纪元948年。

973年 Makela Leki纪念石建造成功。

Makela Leki纪念石在Bankorai Pass建造成功。Makela和她的5位勇士是在抵抗由匕落国王Joile领导的侵略军时牺牲的。

980年 奥辛纽姆兽人首都被攻陷。

匕落、新哨兵城王国以及已经不存在的戴亚嘉娜教团组成的联军彻底毁灭了兽人首都奥辛纽姆。兽人的战败让伊利亚克湾的河道更加畅通，息路成为贸易中心。

◆第十一世纪（Eleventh Century）

1029年 Herta扩展了西罗帝尔的范围。

西罗帝尔帝国的Herta女皇加强了Colovian的力量，将帝国的边境线扩展到了高岩附近。帝国同天际的关系也进一步加强了。

◆第十二世纪（Twelfth Century）

1100年 息路王国建立。

在980年打败兽人之后，息路的贸易十分繁荣，终于在1100年让这个城市获得了建立王国的权力。

◆第十三世纪（Thirteen Century）

1200年至2208年 龙破。

阿莱西亚教团的学者祭司试图篡改时间龙神阿卡托什的身份，扰乱了时间引发龙破（Dragon Break），导致了上千年的历史从此消失。

第十五世纪（Fifteenth Century）

1427年 Duncreigh Bridge战役。

战役双方为Anticlere（高岩南部海岸、伊利亚克湾地区的城市）和附近Sensford的村落。

◆第二十三世纪（Twenty-Third Century）

2200年 Thrassian瘟疫。

一场致命的瘟疫带走了塔姆瑞尔大陆近乎一半人的性命，尤其是接近萨拉斯的西部海岸地区。瘟疫是由萨拉斯珊

瑚王国的蛞蝓人释放的，随后他们自己几乎被All Flags海军灭族。

◆第二十四世纪（Twenty-Fourth Century）

2321年 公正战争爆发。

西罗帝尔爆发了公正战争（The War of Righteousness）。

◆第二十八世纪（Twenty-Eighth Century）

2702年 息路市民迁徙到Gardners的领地。

在海盗、阿卡维尔浪人和Thrassian瘟疫的威胁下，息路全体市民被迫迁徙到壁垒森严的Gardners的领地中。

2703年 阿卡维尔入侵。

阿卡维尔入侵西罗帝尔，雷曼皇帝动员了Colovian西部和Nibenean东部的兵力。西罗帝尔第一次联合起来，在西罗帝尔和天际边界的苍白密道（Pale Pass）地区，西罗帝尔军队击败了阿卡维尔军队。

2762年 雷曼一世皇帝逝世。

皇位传给了Brazollus Dor。

2790年 Tjurhane Fyrre出生。

伟大的野精灵圣贤Tjurhane Fyrre出生。

2794年 雷曼一世之孙、雷曼二世之子Brazollus Dor出生。

不久之后继承皇位。

◆第二十九世纪（Twenty-Ninth Century）

2804年 冬堡发生叛乱。

叛乱后，阿卡维尔龙卫（Akavir Dragonguard）拒绝出兵帮助平叛，违反了双方的同盟誓言（Oath of Allegiance）。

2805年 天空圣堂神庙（Sky Heaven Temple）被围攻。

一名名叫Kalion的阿卡维尔指挥官被龙卫开除后来协助平息冬堡叛乱，当地人迅速围攻了天空圣堂神庙，因为他们分辨不出阿卡维尔人的相貌。这次围攻持续了一年。

2812年 雷曼二世登上皇位。

他引发了对抗晨风的战争。

2812年 奥杜因之墙（Alduin's Wall）开始建造。

龙卫开始在天空圣堂神庙内建造名为“奥杜因之墙”的精美雕塑。

2813年 西罗帝尔语成为官方语言。

西罗帝尔语成为各种文件上通用的官方语言，替代了原先的高精灵语。西罗帝尔语是现代塔姆瑞尔语言的祖先。

2818年 奥杜因之墙建造完毕。

雷曼二世皇帝亲临天空圣堂神庙举行落成典礼。

2837年 黑沼泽建省。

2840年 雷曼二世向晨风宣战。

晨风只是塔姆瑞尔的一部分，而并非帝国的一部分，雷曼二世试图吞并晨风，让它成为帝国的疆土。战争拖延了至少80年。

2851年 雷曼二世逝世。

根据山克·托（Sancre Tor）墓碑上的描述，雷曼二世死在了“对抗黑暗精灵的战役中”。

2877年 雷曼三世继位。

据推测在他继位之前还有一位皇帝，但已经无从考证其身份了。

◆第三十世纪（Thirtieth Century）

2911年 War of the Uvichil开始。

蛞蝓人入侵夏暮岛的战争从2911年持续到2917年，最终失败。蛞蝓人在战争使用了强大的机械和死灵法术，战斗极其惨烈。

2917年 War of the Uvichil结束。

2920年 第一纪元最后一年。

雷曼·西罗帝尔三世皇帝和他的儿子、继承人卓来科·西罗帝尔（Juilek Cyrodiil）均被莫拉格帮暗杀。阿卡维尔大君（Akaviri Potentate）维希度-夏依（他是一位蛇人）宣布继任皇帝，开启了第二纪元。

魔神梅鲁涅斯·大衮摧毁了哀伤之城（晨风的主要城市之一），审判席三神中的阿尔麦西亚和索萨·希尔没能来得及阻止城市的毁灭。他们决定将大衮驱逐回湮灭。

第二纪元（Second Era）

第二纪元也被人们称作公历纪元，简写为CE。

◆第二世纪（Second Century）

120年 Baroness Viana the Pure成为Lainlyn的统治者。

148年 Baroness Viana the Pure逝世。

◆第三世纪（Third Century）

227年 伟大的野精灵圣贤Tjurhane Fyrre逝世。

230年 第一个法师公会建立起来。

出于对自己赛伊克教团的愚蠢上级的厌恶，瓦努斯·加里昂在Firsthold（夏暮岛的一座主要城市）建立了第一个法师公会。

283年 帝国皇帝、阿卡维尔大君维希度-夏依宣布军事法。

37年之间塔姆瑞尔上其他军队全都被解散了。

◆第四世纪（Fourth Century）

309年 艾斯维尔（Elsweyr）建省。

Kiergo和Eshita这两位Anequina和Pellitine古老王国的统治者结婚了，王国合并产生了艾斯维尔省。

320年 “铁人”Dinieras-Ves建立了Syffim，战士公会的前身（Syffim在塞希克语中意为“战士”）。

皇帝维希度-夏依大君解散所有军队后，Syffim成为善于解决盗匪问题的雇佣兵。

324年 维希度-夏依皇帝被暗杀。

大君在自己的宫殿里被莫拉格帮暗杀，此宫殿现在位于艾斯维尔省的Senchal王国。

358年 关于黑暗兄弟会的最早纸上记录出现。

Jallenheim的一个诺德村庄里出现了一张纸条，提到了两个阴影王国之间的战争，指的就是莫拉格帮和黑暗兄弟会。很有可能在这个日期之前黑暗兄弟会就存在了，是由莫拉格帮的一些前成员组成的组织。

◆第五世纪（Fifth Century）

412年 黑暗兄弟会之名第一次被提及。

该文献出现在Hegathe的Arlimahera女王的日志中：“在夜母和她的黑暗兄弟会——这个自从我祖父时期就是我们家族的秘密武器的帮助下……”。如果她的祖父真的雇佣了黑暗兄弟会，那么这个组织自从第二纪元360年就已经存

在了。

431年 Savirien-Chorak大君逝世。

Savirien-Chorak和他所有的继承人都被莫拉格帮暗杀了。阿卡维尔大君的时代和西罗帝尔第二帝国终结。也有历史学家认为此事件发生在430年。

432年 奥辛纽姆失去领土身份。

皇帝Savirien-Chorak大君死后一年，帝国失去对遗弃之地奥辛纽姆的控制权。

◆第六世纪（Sixth Century）

560年 Knahaten Flu瘟疫

Knahaten Flu瘟疫袭击了塔姆瑞尔南部省份造成大量死亡。亚龙人对此免疫，因此有很多人认为，他们是始作俑者。瘟疫一直持续到第二纪元603年才结束。

563年 猩红之船（Crimson Ship）的航行。

一艘满载着科斯林吉人的船只为了躲避瘟疫，在初种月9日驶离黑沼泽，一年之间在港口之间穿梭，最后一直向西并再也没有音讯。

572年 阿卡维尔人入侵晨风被击败。

阿卡维尔入侵者被洪水淹没并且死伤无数，而丹莫们却没有任何一人受伤或死亡。人们相信是审判席三神之一的维威克释放了洪水并且教导黑暗精灵水下呼吸之法。

◆第七世纪（Seventh Century）

603年 Knahaten Flu的最后一个病例。

即使瘟疫结束了，非亚龙人也因为恐惧选择离开或避免来到这个行省。

◆第九世纪（Ninth Century）

828年 很可能是泰伯·塞普汀诞生之年。

830年 先祖神洲（Aldmeri Dominion）组成。

在卡默然王朝继承者为了瓦伦伍德王座争斗之时，夏暮岛和瓦伦伍德两大地区组成了先祖神洲。

839年 Cyrus诞生。

著名的红卫雇佣兵赛鲁斯诞生。

852年 山克·托战役。

诺德-布莱顿入侵者占领了山克·托要塞。在寒冬时节，塔洛斯将军（泰伯·塞普汀）一举带兵夺回了要塞，并从要塞地下的雷曼三世皇帝墓穴中取回了王者之坠。

854年 库尔凯恩皇帝被暗杀。

皇帝被一名来自高岩的夜刃（Nightblade）暗杀，他同时放火烧掉了帝国王宫，企图烧死塔洛斯将军。

862年 Thassad II被暗杀。

落锤的至高国王（High King）——Thassad二世被宫廷中的背叛者、落锤帝国的贵族组织Forebears杀死。他的儿子A'tor王子继位，领军打败了Forebears。但Forebears的泰伯·塞普汀的海军的帮助，在Amiel Richton公爵率领下，最终在斯特罗斯·穆凯港口击败了A'tor王子。

864年 《帝国袖珍指南》第一版印刷出版。

帝国地理学会在泰伯·塞普汀的授权和要求下制作发行了第一版《帝国袖珍指南》。

864年 斯特罗斯·穆凯（Stros M'kai）爆发红卫叛乱。

叛乱领导人为赛鲁斯和他的妹妹伊扎菈，叛乱成功摧毁了帝国海军，杀死了Amiel Richton公爵。泰伯·塞普汀被迫答应了落锤的和平条件。

865年 Symmachus诞生。

Symmachus，未来的帝国将军，晨风的首相，巴兰兹亚女王（Barenziah）的丈夫诞生。

882年 Dagoth Ur复苏。

红山之下的达格斯·乌尔和被他用洛克汗之心束缚的灰烬吸血鬼（Ash Vampire）复苏。他们在审判席一年一次的吸取洛克汗之心力量的仪式上设了埋伏，将他们逼退。

893年 巴兰兹亚诞生。

巴兰兹亚，未来的息路女王、Symmachus的妻子诞生了。

896年 泰伯·塞普汀征服塔姆瑞尔。

在矮人神器Numidium以及战斗法师Zurin Arctus的帮助下，泰伯·塞普汀最终征服了塔姆瑞尔全境。泰伯的统治时期是整个塔姆瑞尔历史中最光辉灿烂的一段时期。

896年 西罗帝尔气候改变。

当夏暮岛的首府阿里诺尔（Alinor）衰落并最终落入帝国手中后，泰伯·塞普汀完成了统一大业，他奇迹般地将西罗帝尔炎热的气候转变成适宜的温带气候。

897年 第三纪元开始。

在统一了塔姆瑞尔全部省份之后，泰伯·塞普汀宣布第三纪元开始。

第三纪元（Third Era）

第三纪元是"上古卷轴"系列剧情发生的主要时段，从《竞技场》到《湮灭》的大多数故事都记载在第三纪元的历史上。

◆第一世纪（First Century）

0年 第三纪元开始。

12年 《塔姆瑞尔百科》（Encyclopedia Tamrielica）出版。

20年 著名历史学家、古老红卫诗篇翻译家Destri Melarg出生于Rihad城邦。

38年 泰伯·塞普汀皇帝在统治全塔姆瑞尔38年后驾崩，其孙佩拉吉奥斯（Pelagius Septim I）继位。

39年 Destri Melarg进入帝都。

著名红卫历史学家Destri Melarg在他19岁这一年进入帝都学习，并得到了他的姓氏Melarg。

41年 佩拉吉奥斯皇帝驾崩，金提拉女皇继位。

佩拉吉奥斯皇帝被黑暗兄弟会暗杀，因为他并没有子嗣，皇位由他的第二个堂妹金提拉（Kintyra）继承。

48年 金提拉女皇驾崩，尤瑞尔一世皇帝继位。

金提拉女皇驾崩，其子继位，是塔姆瑞尔皇帝中第一个使用尤瑞尔这个名字的皇帝。

64年 尤瑞尔一世驾崩，尤瑞尔二世继位。

尤瑞尔一世驾崩，其子尤瑞尔二世继位，不幸的是他在位期间塔姆瑞尔帝国被瘟疫、疾病、叛乱所困扰，他的统治并不算公正和成功。

67年 波特玛（Potema），未来孤独城的女王诞生了。

是佩拉吉奥斯·塞普汀二世和他的王后Qizara所生的4个孩子中的老二，也是唯一的女孩。波特玛在后来被称作狼族女王（The Wolf Queen）。

82年 尤瑞尔二世皇帝驾崩，佩拉吉奥斯二世继位。

统治塔姆瑞尔帝国18年后，尤瑞尔二世驾崩，其子佩拉吉奥斯二世继位，他继承的不仅仅是皇位，还有他父亲糟糕的经济政策、不公正的司法体系欠下的债。

99年 佩拉吉奥斯二世皇帝驾崩，Antiochus皇帝继位。

佩拉吉奥斯二世皇帝驾崩，其子Antiochus继位。这位皇帝以奢华的生活在塞普汀家族诸皇帝中闻名，他有许多妻子，他也以华贵的服饰和幽默感著称。不幸的是，他的帝国充满了内战，甚至比他祖父尤瑞尔二世在位时还要多。

◆第二世纪（Second Century）

110年 岛屿战争（War of the Isle）。

Antiochus皇帝统治下险些失去了对夏暮岛的统治权。最后Antiochus皇帝和夏暮岛联军一起打败了奥格努姆国王（参见“种族”一章中的热带精灵毛尔莫一节）率领的潘多尼亚诸岛入侵军队。传说是赛伊克教团制造的一场风暴击毁了大部分入侵舰队。

111年 九骑士（Knights of the Nine）组织建立。

岛屿战争的英雄Amiel Lannus爵士建立了名为九骑士的组织，目的是寻找佩里纳尔·白斩遗留的宝物。

112年 Antiochus皇帝驾崩，金提拉二世女皇继位。

Antiochus皇帝在位13年后驾崩，他的女儿金提拉二世继位。女皇的故事可以用悲剧来形容：她的第一个堂兄尤瑞尔三世、孤独城的波特玛女王之子指责金提拉二世为私生女、没有继承权。尤瑞尔三世取得了高岩、天际、晨风的国王们的支持，在波特玛女王的帮助下3次进攻塞普汀帝国，最后将金提拉二世女皇抓获。

114年 金提拉二世被宣布死亡。

在被抓获不久，金提拉二世女皇被宣布死亡。实际上她一直被监禁到123年才死在牢中。

119年 未来的皇帝佩拉吉奥斯三世诞生。

121年 尤瑞尔三世宣布继位。

在114年金提拉二世被宣布死亡之后，帝国同尤瑞尔三世的支持者（高岩、天际、晨风以及波特玛女王）进行了几次战役。在第三次也是最主要的一次战役之后，帝都在一夜之间被攻占，尤瑞尔三世宣布自己继位为塔姆瑞尔皇帝。他宣称自己为尤瑞尔·塞普汀三世，即使他的真名应该是尤瑞尔·曼提亚克（Uriel Mantiarco，姓氏为他的父名）。

121年 红钻石之战（War of the Red Diamond）。

这是佩拉吉奥斯二世还活着的3个孩子——波特玛、赛佛鲁斯（Cephorus）、马格努斯——以及他们的子孙之间的战争：波特玛支持他的儿子尤瑞尔三世，并且有天际全境和晨风北部作为后盾；赛佛鲁斯和马格努斯努力赢得了高岩的支持。落锤、夏暮岛、瓦伦伍德、艾斯维尔和黑沼泽意见不统一，但其中大部分国王都支持赛佛鲁斯和马格努斯。

123年 霜落月23日 金提拉二世逝世。

为了纪念她，这一天被命名为钻石破碎之日（The Day of Broken Diamond）。

127年 尤瑞尔三世驾崩，赛佛鲁斯一世皇帝继位。

在落锤的Ichidag战役中，尤瑞尔三世皇帝被捕。在押解他前往帝都接受审判的路上，一群暴徒劫走了囚车并将尤瑞尔三世活活烧死于其中。抓获尤瑞尔三世的正是他的叔叔赛佛鲁斯，赛佛鲁斯继续前往帝都，宣布继位，称为赛佛鲁斯一世。他的统治时期充满了战争，不过他其实是个慈祥且有智慧的明君，只是他在位时期的帝国需要的是一位伟大的战士，而他必须这样做而已。赛佛鲁斯一世又花了10年来对抗他的姐姐波特玛。

133年 Destri Melarg逝世。

伟大的红卫历史学家和翻译家在113岁时逝世，留下许多未写完的史书和未翻译完的诗篇。

137年 孤独城女王波特玛逝世。

在同赛佛鲁斯一世10年的战争后，波特玛死在了对她城邦的围攻之中。

140年 赛佛鲁斯一世驾崩，马格努斯皇帝继位。

因为同波特玛的10年战争，赛佛鲁斯一世一直未能结婚生子，因此他的弟弟马格努斯——佩拉吉奥斯二世的第四个孩子继位皇帝。马格努斯皇帝年事已高，大部分时间都用来惩罚那些在红钻石战争中叛变的国王们。

145年 马格努斯皇帝驾崩，佩拉吉奥斯三世继位。

次种月8日，传说是马格努斯的儿子、皇位继承人佩拉吉奥斯三世谋杀了马格努斯皇帝。其实这并不准确，只是当时恰好佩拉吉奥斯作为孤独城国王拜访帝都而已。从一开始佩拉吉奥斯三世、也被称为疯子皇帝的佩拉吉奥斯（出现于《天际》魔神谢尔格拉任务中）就行为乖张。他不时拥抱权贵、不时又辱骂国王们，有一次在舞会上还企图当众上吊。

153年 佩拉吉奥斯三世皇帝驾崩。

继位后，因为他的疯狂行为，佩拉吉乌斯三世被剥夺了皇位，并被送到疗养院接受了一系列的治疗，直到34岁时驾崩。在晨曦月的一个夜晚，发烧的佩拉吉奥斯三世死在了Betony岛吉娜莱丝神庙他的房间里。晨曦月2日可能是（也可能不是）为了纪念他的驾崩，才被定为疯狂佩拉吉奥斯日（Mad Pelagius）——在这一天，人们可以做任何愚蠢鲁莽的事。

153年 卡塔瑞亚（Katariah）女皇继位。

瓦登费尔女爵、佩拉吉奥斯三世长期受折磨的妻子卡塔瑞亚（《天际》的黑暗兄弟会暗杀皇帝的任务中，皇帝所在的那艘船就是以她的名字命名）继位为塔姆瑞尔的卡塔瑞亚一世女皇。很多人认为这位黑暗精灵女人的继位是塞普汀血脉的终结，另一些人则认为，金提拉二世的继位就已经终结了塞普汀血脉。但是不管怎样，卡塔瑞亚一世女皇46年的执政仍然是塔姆瑞尔历史上最光辉的时期之一。女皇不习惯于呆在帝都皇宫中，她是泰伯·塞普汀之后少有的四处拜访的皇帝。卡塔瑞亚一世在位期间修补了很多因以前的战争而破损的联盟和外交关系，人们对这位女皇的爱戴已不仅仅局限于贵族阶层了。

◆第三世纪（Third Century）

200年 卡塔瑞亚女皇驾崩，Cassynder皇帝继位。

卡塔瑞亚女皇在黑沼泽被一群历史阴谋论者袭击后死亡，圣贤Motalius的研究认为，一些被剥夺权利的塞普汀家族牵扯其中。女皇的儿子Cassynder继位皇帝，继位时他已近中年。因为只有一半精灵血统，因此他的衰老和布莱顿人几乎是一个速度。实际上因为健康原因，Cassynder皇帝将息路的统治都交给了自己的半个兄弟尤瑞尔。不管怎

样，作为唯一真正同佩拉吉奥斯乃至泰伯·塞普汀有血缘关系的Cassynder继位了。

202年 Cassynder皇帝驾崩，尤瑞尔四世继位。

Cassynder皇帝只在位了两年就驾崩了，他的半个兄弟、卡塔瑞亚一世和她的帝国配偶Lariat的孩子尤瑞尔四世继位。法律上，尤瑞尔四世是一个塞普汀家族成员：在他成为息路国王的时候，Cassynder就把尤瑞尔四世吸收进入家族了。但在上古议会和人民眼中，尤瑞尔四世只是卡塔瑞亚女皇的私生子。尤瑞尔四世并没有继承母亲卡塔瑞亚女皇的活力和干劲，他在位的43年是叛乱滋生的一段时期。即使他已经被法律上认可吸纳进入皇族、即使他的父亲Lariat家族位高权重（实际上他们只不过是塞普汀的远房表亲），大多数上古议会成员仍然很难认可他和泰伯·塞普汀家族的血缘关系。上古议会和尤瑞尔四世皇帝之间冲突不断，每次都是上古议会获胜。这是因为自从佩拉吉奥斯二世起，上古议会的成员都是帝国中掌握各项资源最丰富的人，他们手中的权力近乎无限。

247年 尤瑞尔四世皇帝驾崩。

上古议会对尤瑞尔四世的最后胜利就是修改他的遗嘱：Andorak、尤瑞尔四世的儿子被上古议会投票认定不能按照遗嘱成为皇位继承人。

247年 赛佛鲁斯二世皇帝继位。

赛佛鲁斯二世被上古议会选为皇帝，他比他的表亲：尤瑞尔四世之子Andorak在血缘上更靠近塞普汀血脉。赛佛鲁斯曾经是一位诺德国王。在赛佛鲁斯二世执政最初的9年里，忠于Andorak的军队同帝国开战，直到上古议会将高岩的Shornhelm王国册封给Andorak，战争才结束。直到今天Andorak的后代仍旧统治着那里。

249年 卡魔然·乌瑟珀入侵。

一名自称卡魔然·乌瑟珀（Camoran Usurper）的人（据传说是一只巫妖）带领着魔族和不死生物军队穿越瓦伦伍德省征服了一个又一个王国。赛佛鲁斯二世派遣了一批又一批的军队进入落锤省防止他的入侵，结果不是被收买，就是被杀死，或被转化为不死生物。

253年 乌瑟珀和他的僵尸、骷髅、吸血鬼、鬼魂军队控制了Dwynnen地区。

266年 Reich Gradkeep公爵逝世，导致高岩地区对抗乌瑟珀的军事行动进展缓慢。

267年 卡魔然·乌瑟珀被打败。

Othrok男爵和他的同伴——高岩Ykalon、Phrygiad以及Kambria地区的统治者们组成联军，打败了乌瑟珀无穷无尽的军队。后来，人们把这场战争中对乌瑟珀不利的天气归功于圣灵的干预。

268年 尤瑞尔五世皇帝继位。他力图改变帝国内部不断冲突的现状，手段是发动远征，或者说是侵略。

271年 尤瑞尔五世征服Roscrea。

征服塔姆瑞尔和阿卡维尔之间岛国的战役之一。

276年 尤瑞尔五世征服Cathnoquey。

征服塔姆瑞尔和阿卡维尔之间岛国的战役之一。

279年 尤瑞尔五世征服Yneslea。

征服塔姆瑞尔和阿卡维尔之间岛国的战役之一。

282年 尤瑞尔五世占领Esroniet的Black Harbor。

征服塔姆瑞尔和阿卡维尔之间岛国的战役之一。

284年 尤瑞尔五世征服Esroniet。

征服塔姆瑞尔和阿卡维尔之间岛国的战役之一。

288年 尤瑞尔五世入侵阿卡维尔。

入侵几乎立即遭到失败，两年后皇帝本人在Ionith战役中被杀，4个帝国军团全军覆没。但尤瑞尔五世仍旧被大家认为是继泰伯·塞普汀之后排第二的、皇帝中的伟大勇士。

290年 尤瑞尔五世驾崩，尤瑞尔六世继位。

尤瑞尔五世在战争中被杀后，他儿子尤瑞尔六世只有5岁，上古议会再次获得了近乎无限的权力，他们可以随意为了自己的利益而立法。尤瑞尔六世直到307年，也就是他22岁时才得到了皇帝应有的所有权限，稳固了自己的权力。

◆第四世纪（Forth Century）

314年 佩拉吉奥斯四世诞生。

尤瑞尔六世皇帝的侄子、Eloisa之子诞生。

319年 Arslan二世诞生。

Arslan二世，未来匕落国王莱桑达斯（Lysandus）的父亲诞生了。

320年 尤瑞尔六世皇帝驾崩，莫瑞哈萨女皇继位。

尤瑞尔六世从马上摔下死亡，他最亲的妹妹莫瑞哈萨（Morihatha）在25岁的时候继位成为女皇，西罗帝尔外的很多省份开始叛乱。

331年 第二版《帝国袖珍指南》应莫瑞哈萨女皇要求出版，距离第一版已经有375年历史了。

336年 Nulfaga诞生。

Nulfaga，未来匕落国王莱桑达斯的母亲诞生。

339年 莫瑞哈萨女皇被暗杀，她的侄子佩拉吉奥斯四世皇帝继位。

340年 未来的息路国王、Carolyna的丈夫艾德维睿诞生。

346年 未来的皇帝、尤瑞尔·塞普汀七世诞生。

353年 匕落未来的国王莱桑达斯的妻子Mynisera诞生。

354年 匕落未来的国王莱桑达斯诞生。

368年 佩拉吉奥斯四世皇帝驾崩，尤瑞尔·塞普汀七世继位，他继承了一个近乎统一的帝国。

Camaron，未来哨兵城的国王诞生。

卡洛琳娜（Carolyna），未来的息路王后、艾德维睿的妻子诞生。

369年 Akorithi，未来哨兵城的王后、Camaron的妻子诞生。

370年 永恒勇士（Ethenal Champion）诞生。这位《竞技场》的主角阻止了贾伽·萨恩对帝国的统治。

375年 使者（The Agent）诞生。这位《匕落》的主角安息了莱桑达斯国王的灵魂。

376年 Helseth国王诞生，他是巴兰兹亚女王和Symmachus之子。

377年 Arslan二世逝世。

381年 Gothryd，莱桑达斯和Mynisera之子、匕落的统治者诞生。

384年 Morgiah，巴兰兹亚女王和Symmachus之女诞生。

386年 Aubk-i，Camaron和Akorithi之女，哨兵城的统

治者诞生。

389年 尤瑞尔七世皇帝被贾伽·萨恩出卖。

尤瑞尔七世被帝国战斗法师贾伽·萨恩出卖，监禁在他用魔法制造的监狱里（也被认为在湮灭位面）。

Elysana，卡洛琳娜和艾德维睿之女，息路的统治者诞生。

391年 巴兰兹亚女王的丈夫Symmachus逝世。

392年 Greklith，Camaron和Akorithi之子，哨兵城的统治者诞生。

卡洛琳娜，息路女王和艾德维睿的妻子逝世。

393年 Lhotun，Camaron和Akorithi之子，哨兵城的统治者诞生。

396年 塔姆瑞尔爆发多起局部战争。

396年 Arnesian战争。

在一次奴隶起义后，晨风军队击败了黑沼泽的叛军。伴随着Symmachus的死亡，巴兰兹亚女王心灰意冷回到了高岩的息路王国，将王位留给了她的叔叔Athyn Llethan，一个哈拉鲁家族的贵族。

397年 Umbra的Keth被一位不知名的英雄摧毁。

399年 贾伽·萨恩被击败，奥辛纽姆重建。

一位神秘的英雄（其实就是玩家）在帝国王宫地下击败了贾伽·萨恩，释放了被囚禁的皇帝尤瑞尔七世。

Gortwog gro-Nagorm重建了奥辛纽姆王国，并为它的独立而战。

◆第五世纪（Fifth Century）

401年 Nulfaga寻获Mantella。匕落人口普查结果：接近11万。

绿色宝石Mantella，用Underking（身份有两种说法：一种是伊斯米尔 、舒尔的化身；另一种是塔洛斯的战斗法师Zurin Arctus）的灵魂制成，机械巨人Numidium的心脏。

403年 莱桑达斯，匕落国王被息路的Woodborne公爵残忍谋杀。

Camaron，哨兵城国王逝世。Betony战争爆发，双方为高岩省的匕落和落锤省的哨兵城。

405年 尤瑞尔七世皇帝调查莱桑达斯国王死因。

414年 瓦登费尔地区被允许定居。

417年 “和平的奇迹”发生。霜落月9日到11日，44个独立王国、领地、城邦领导人齐聚在伊利亚克湾，最后合并重组成了四大王国：匕落、哨兵、息路和奥辛纽姆。

421年 Greywyn建立猩红疤痕——黑暗兄弟会中的吸血鬼派系。

423年 Corvus Umbranox——安维尔（Anvil）的男爵失踪。

427年 枯潮诅咒（Blight Curse）爆发。

红山远古的枯潮诅咒（达格斯·乌尔）再次复苏。这也是传奇北地精灵英雄尼瑞瓦的转世尼瑞瓦因（《晨风》主角）在皇帝命令下来到晨风，结束诅咒带来和平的年份。

427年 审判席终结。

在失去了神力之后，审判席的阿尔麦西亚发疯杀死了另一位审判席三神之一的索萨·希尔。英雄尼瑞瓦因重铸了因都瑞尔·尼瑞瓦的长剑：Trueflame，用它杀死了已经变成凡人的阿尔麦西亚。

427年 关于魔神海尔辛的血月预言开始。尼瑞瓦因打败了魔神。

432年 第三版《帝国袖珍指南》出版。

433年 湮灭危机（Oblivion Crisis）开始。尤瑞尔·塞普汀七世皇帝被暗杀。

破晓神话暗杀了尤瑞尔七世和他的3个儿子。魔神大衮在塔姆瑞尔大陆各地打开湮灭之门，科瓦奇（Kvatch）被摧毁。

在黑沼泽，希思特神树已经提前预见了湮灭危机，召唤亚龙人从塔姆瑞尔各地返回黑沼泽，团结在政治组织安-席烈尔之下，打败了进犯的魔族。马丁·塞普汀在西罗帝尔勇士（《湮灭》主角）陪伴下将自己转化为阿卡托什的化身，打败梅鲁涅斯。湮灭危机结束。

433年 Corvus Umbranox重现。

失踪10年后，Corvus Umbranox再次成为安维尔的男爵。诺克图娜尔的灰狐面具（Gray Cowl of Nocturnal）诅咒被移除，落入何人之手不为人知。一个新的灰狐领导了盗贼公会，他运用起上古卷轴重写了历史，西罗帝尔的盗贼公会愈加繁荣了。

433年 曼尼马克死亡。

尸虫之王曼尼马克带领军队袭击法师公会被击败，法师公会新任首席法师在前任首席法师Hannibal Traven的帮助下在Jerall山脉杀死了曼尼马克。

433年 黑暗兄弟会诞生新的聆听者。

在解决了渗透进黑手的叛徒之后，夜母指定了一位新的聆听者。

433年 九骑士组织重建。

魔族袭击之后，一位不知名的朝圣者收到了佩里纳尔·白斩的幻象，他按照指示重新聚集起了这位神圣战士的遗物，重建了九骑士组织。

433年 魔神谢尔格拉被替换。

魔神谢尔格拉的诅咒被打破，他恢复了自己的真身——秩序魔神基加拉格，而谢尔格拉的勇士则成为了新的疯神，也是史上第一个变成魔神的凡人。

第四纪元（Fourth Era）

伴随着魔神梅鲁涅斯·大衮被驱逐回湮灭，马丁·塞普汀和西罗帝尔勇士终结了湮灭危机。塞普汀血脉终结、王者之坠被毁，宣告了第三纪元的结束和第四纪元的开始。

◆第一世纪（First Century）

0年 湮灭危机结束。

由于皇位缺失。上古议会最高议长Ocato和刀锋试图维持秩序，但各省份开始从帝国的虚弱中寻找各自的利益。

1年 帝国崩塌。

黑沼泽脱离帝国，紧接着的是艾斯维尔。

5～6年 红山爆发，瓦登费尔被毁。

因为审判席三神之一的维威克失踪，真理之石（Ministry of Truth，维威克城上空漂浮的巨石）变得不稳定起来。Vuhon制造了一颗叫做Ingenium的核心部件吸收生魂试图稳定这块巨石，Sul的妻子Iizheven的灵魂就在其中。为了释放她的灵魂，Sul摧毁了Ingenium，导致真理之石坠

落，摧毁了维威克城。这次坠落导致红山爆发，毁掉了整个瓦登费尔岛，对晨风省其他地区造成了巨大的破坏。

亚龙人在这次巨变之后入侵了晨风的南部。

10年 Ocato被梭默特工暗杀，开始了Stormcrown摄政时代。

17年 提图斯·迈德（Titus Mede），一位Colovia地区的军阀占领了帝都，宣布自己为塔姆瑞尔帝国新皇帝。

18年 阿崔布斯·迈德（Attrebus Mede）王子诞生。

22年 梭默控制了夏暮岛并且重新命名为阿里诺尔。

23年 Annaïg Hoïnart诞生。

29年 先祖神洲在阿里诺尔和瓦伦伍德结盟之后被重建，同帝国关系紧张。

梭默背景的组织颠覆了瓦伦伍德的政府，换成了一个亲梭默的政权。帝国人和他们的木精灵支持者被侵入瓦伦伍德的高精灵军队击败。

40年 Umbriel，一座浮空城出现在黑沼泽海岸，向晨风进发（此为官方小说《地狱之城》的情节）。

42年 哨兵城的绿火之夜（The Night of Green Fire）。

反对梭默的不同政见者从夏暮岛逃到了哨兵城，但被梭默特工袭击。当帝国军团赶到时，整个难民区都被烧成了灰烬。绿火之夜取名于烧毁难民区的毁灭系魔法的颜色。

98年 尼恩的双月Masser和Secunda消失了两年，这被称为“空虚夜空”。

◆第二世纪（Second Century）

100年 梭默声称他们用魔法找回了月亮。

同月亮联系紧密的虎人称呼梭默为救世主，帝国在艾斯维尔影响力减弱。

115年 艾斯维尔再次分裂为Anequina和Pelletine古老帝国，随后加入先祖神洲。

122年 冬堡的大部分城市坠入大海，这被称为“大灾变”（the Great Collaspe）。

市民归罪于冬堡法师学院，学院否认指控，而将之归结于红山的爆发和维威克城的被毁。

168年 提图斯·迈德二世继位皇帝。

帝国已经风雨飘摇，瓦伦伍德和艾斯维尔已经归顺了梭默，湮灭危机后黑沼泽也脱离了帝国，晨风已经全部被火山灰覆盖，落锤省则陷入Crown和Forebears的内战中。只有高岩、西罗帝尔和天际仍保持宁静。

171年 世界大战爆发。

先祖神洲入侵了帝国省份落锤和西罗帝尔。提图斯·迈德二世皇帝拒绝了梭默的最后通牒。先祖神洲军队开始大举进攻，领导者为梭默将军Naarifin，他带领隐藏在艾斯维尔北部军营中的军队进攻西罗帝尔南方，侧翼进攻瓦伦伍德边境的帝国军队。利雅文落入入侵者之手，布拉维尔（Bravil）被围攻。同时，一支由Arannelya女士领导的军队穿过西罗帝尔西部，绕过安维尔和科瓦奇进入落锤省。这支军队将帝国军团从阿里克尔沙漠（Alik'r）逼退。

174年 帝都陷落。

提图斯·迈德二世从都城向北逃走，逃向天际南部。帝都落入入侵者之手，帝国王宫被烧毁，白金塔被抢劫一空，先祖神洲犯下了许多针对无辜平民的暴行。

174年 瑞驰人叛乱者占领了瑞驰。

175年 泰图斯·迈德二世发起反击，夺回帝都。

Red Ring战役基本摧毁了西罗帝尔大部分先祖神洲军队，帝国的获胜加速了世界大战的结束。考虑到补给和兵力无法让战争继续，提图斯·迈德二世皇帝决定同梭默谈判。

175年 世界大战因白金协定而结束。

帝国同先祖神洲签订白金和平协定，答应梭默在帝国全境去除对塔洛斯的崇拜，并割让落锤省一大块土地给先祖神洲。批评者指出，这份条约中的很多条款都是战争之初被提图斯·迈德二世拒绝的那份最后通牒里的条款。

175年 落锤省脱离帝国，拒绝白金协定独自与先祖神洲作战，战争持续了5年。

176年 乌弗瑞克·风暴斗篷重新夺取了瑞驰。

帝国和一些领主们答应给予乌弗瑞克自由信仰塔洛斯的权力，以换取他夺回瑞驰。乌弗瑞克组织了一支诺德人的军队，使用吐目打败了马卡斯城的瑞驰人。幸存者逃入荒野，自称为弃誓者。梭默发现乌弗瑞克信仰塔洛斯后抓捕了他，虽然最后将他释放，但是为风暴斗篷叛乱埋下伏笔。

180年 斯特罗斯·穆凯第二条约签订，先祖神洲从落锤撤军。

188年 息路落入海盗之手，黑暗兄弟会圣所被毁。

188年 布拉维尔陷入暴乱，两支Skooma走私者势力在城内大战，幸运老夫人塑像被毁，夜母的墓室被毁，黑暗兄弟会聆听者Alisanne Dupre在保卫墓室之战中被杀。

◆第三世纪（Third Century）

201年 托伊格（Torygg），天际的至高国王在孤独城被乌弗瑞克·风暴斗篷所杀。

201年 天际陷入内战，乌弗瑞克·风暴斗篷领导的风暴斗篷对抗图留斯（Tullius）将军领导的帝国军团。

201年 世界吞噬者奥杜因袭击了小镇海尔根（Helgen），标志着世界的终结和龙族的回归。

201年 奥杜因被杀。

都瓦克因在古代英雄的帮助下，在松加德击败了奥杜因。天际的龙族群龙无首，四散奔逃，有证据显示，奥杜因并未完全死去，他的灵魂仍然存在，等待世界终结之时再来吞噬世界。帕图纳克斯仍旧存活，立志于教导其他龙族吼声之道，以安抚他们统治欲望过强的本性。

201年 梭默渗透冬堡和法师学院的企图失败。

梭默特工安卡诺（Ancano）企图染指马格努斯之眼，在赛伊克教团的帮助下，一名学院成员挥舞着马格努斯之杖，杀死了安卡诺，确保了马格努斯之眼的安全。

201年 天际的盗贼公会恢复了过往的荣光。

201年 战友团重铸了传奇武器巫斯拉德（Wuuthrad），这柄斯格拉默使用过的武器。

六大纪元的大事记中包含了“上古卷轴”系列从第一代游戏到最后一代游戏的全部内容，也包括官方出版的两部小说的内容。到这里，从“创世”起始，我们已经从不同的角度基本描述清楚了“上古卷轴”的世界。P

感谢我的妻子Tracy，感谢她陪同我撰写这篇长文的日日夜夜和在2012年春节期间做出的牺牲。



帝国脱狱指南之

尼恩国家地理

策划 本刊编辑部 执笔 Sascha Vykos

4个纪元前的湮灭危机代表了塔姆瑞尔大陆最后一个统一帝国的终结以及圣灵教派的分裂。与这些一同成为过去的还有古典时代繁荣的文化和充满活力的文明。得益于最近百余年来的考古大发现，人们开始对“失落的古代”有了越来越多的了解，这些了解是基于严谨的考古科学之上，而非圣灵教的残缺记载。在古代塔姆瑞尔帝国，尤其是塞普汀王朝早期及更古老时代的历史研究方面有众多杰出论著。

蒙森阁下受邀在塔洛斯大学讲授的古代塔姆瑞尔历史广受好评。经过多名学生笔记整理，最后由蒙森阁下亲自校订后，我们将他的这份讲义刊印出版，希望能为大众打开一扇了解古代塔姆瑞尔大陆风土人情的窗口。对古代历史方向的入门研究者，这些资料也是珍贵的研究素材。它们的来源大多是蒙森阁下游历大陆，长时间从事考古发掘所了解到的第一手资料。其中关于精灵的部分，由于蒙森阁下是近代以来仅有的被允许参加精灵皇家科学会考古协会研究工作的人类，这部分内容就显得尤为珍贵。只有明白了这片大陆上那些古代居民的风俗习惯，才能明白我们这数个纪元以来的历史。在此我由衷希望各位读者能从中获得益处。

——摘自蒙森在“湮灭危机前后帝国概览”课程上的讲义之前言

历法节日

CALENDAR

历法

塔姆瑞尔大陆的一年有12个月。在《竞技场》中，每个月都是均等的30天，其后几代游戏中月份长短发生了变化，总体来说，“上古卷轴”中的历法和现实世界的公历很相近（见附表对月份的表示），但每日的分野是在晚上8点。

“上古卷轴”中的日期也有特别的表示，每周中各天都有独特的称呼，这些名字很可能来源于现实中的北欧叫法（见附表对星期的表示）。

节日

按照“上古卷轴”中的历法，每月中都有数目不等的节日，它是不同地域、种族和文化背景的人们遵循的节日。我们仅列出晨星月的节日，这大概可以让你初步了解尼恩的节庆文化。

晨星月

新生庆典：晨星月第1天。这是塔姆瑞尔大陆人民的新年，这一天传统上所有酒馆的麦酒都是免费供应的。在《匕落》里，这一天是魔神克拉威库斯·维尔的召唤日。

清洁日：晨星月第2天。本来这一天是作为新年庆典后清扫的日子，后来逐渐成为了新年节日的一部分。

Ovank日：晨星月第12天。这是阿里克尔的人民向圣灵斯坦达祈祷来年风调雨顺的日子。

梅里迪亚召唤日：晨星月地13天。在《匕落》里，是魔神梅里迪亚的召唤日。

祈愿南风日：晨星月第15天。对塔姆瑞尔大陆上所有宗教来说，这都是很重要的节庆。在这天人们祈祷今年能有个好收成。而且在城市中所有的神殿这一天都提供免费治疗。

光之日：晨星月第16天。在落锤的伊利亚克湾沿岸地

月份名	所等同的公历月	在《竞技场》和《匕落》中的天数	在《晨风》中的天数	在《湮灭》和《天际》中的天数	公历月份的天数
晨星	一月	30	***	31	31
晨曦	二月	30	28	28	28
初种	三月	30	31	31	31
雨手	四月	30	30	30	30
次种	五月	30	31	31	31
中年	六月	30	30	30	30
升日	七月	30	31	31	31
末种	八月	30	31	31	31
炉火*	九月	30	30	30	30
霜降**	十月	30	30	31	31
日暮	十一月	30	31	30	30
晚星	十二月	30	31	31	31

塔姆瑞尔历	公历
Sundas	周日
Morndas	周一
Tirdas	周二
Middas	周三
Turdas	周四
Fredas	周五
Loredas	周六

左表为月份的表示，要注意：
* 炉火（Hearthfire）有时也被写作心火（Heartfire）。在《天际》游戏内写作“心火（Heart Fire）”，但有些书籍上还是写作“炉火”
** 在《晨风》中这个月份并不存在，应该只是疏漏所致
*** 闰年为29天



1.尼恩全图。尼恩是由洛克汗率领的一群神族从精神领域中创造出来的物理世界。目前已知的5块大陆是阿卡维尔、阿特莫拉、塔姆瑞尔、潘多尼亚和部分沉没的尤库达。以太洋（Eltheric Ocean）和无序洋（Padomaic Ocean）是这个星球上的已知的两个大洋。古精灵之地（Aldmeris）是传说中精灵的故乡，它的位置当前不可知晓

区，这天是当地居民祈祷农耕渔猎都能获得好收成的日子。

苏醒日： 晨星月第18天。这一天最初是史前Yeorth Burrowland岛居民在漫长寒冬过去后唤醒自然精魂的日子。后来演变为庆祝冬季结束的狂欢节。

地理概览

NATIONAL GEOGRAPHIC

“上古卷轴”所在的世界是一颗被称作尼恩的星球，它漂浮在湮灭虚空之中。尽管并不完全等同，但是一般人同时也把尼恩或是塔姆瑞尔称为梦达斯（即“凡间”）。马格努斯在洛克汗的激励下，和其他神族一起在破晓纪元创造了尼恩星球。整个星球分为6块大陆：塔姆瑞尔、阿卡维尔、阿特莫拉、尤库达、奥尔德莫瑞斯以及潘多尼亚。在星球之外，有两颗月亮——Masser和Secunda——围绕着尼恩，其他天体则被认为是神族和魔族的领域。我们先来看看那些相对陌生大陆的情况。

阿卡维尔（Akavir）

这片位于塔姆瑞尔东方的大陆被称为“巨龙大陆”。由于历史上塔姆瑞尔和阿卡维尔双方多次互相入侵，这两片大陆的关系一直很紧张。阿卡维尔大陆上从未有过精灵存在，大陆上的人类据说也已被塞希克吸血蛇人种族吞噬了。大部分塔姆瑞尔人所知的阿卡维尔历史都是来源于双方的冲突。阿卡维尔人最初出现在《里瑞修斯故事集》（Book: The Story of Lyrisius）中，在故事中他们摧毁了里瑞修斯将军的军队。关于阿卡维尔最详尽的记载来源于第一纪元的雷曼王朝（Reman）。在雷曼一世创立王朝的时代，阿卡维尔军队入侵了塔姆瑞尔，但在苍白密道（Pale Pass）遭遇惨败。为了对抗迫在眉睫的精灵威胁，雷曼一世将残存的阿卡维尔人编入自己的军队。这些人的后代最终在第一纪元2920年登上帝国皇位。

第一位登上帝国皇位的阿卡维尔人是维希度-夏依（Versidue-Shaie），在他被莫拉格帮刺杀后，皇位传到

他儿子Savirien-Chorak手上。随后不久，新皇帝和他的继承人也在第二纪元431年被莫拉格帮刺杀。此后在塞普汀王朝的尤瑞尔五世时代，塔姆瑞尔发动了一场针对阿卡维尔大陆的远征，征服了两座城市，但征服行动受挫于第三纪元290年的惨败。自这以后两片大陆就几乎没有什么交集了。

阿卡维尔大陆的土著居民分为4个不同的种族。

卡玛尔（Kamal），也被称为冰雪地狱，居住着大量恶魔。每年夏天他们都会出动，入侵唐墨的猴人，但每次都会被击败。曾有一位恶魔王试图征服晨风行省，却被阿尔麦西亚和不死之王巫夫哈斯（Wulfharth）合力摧毁于红山。

塞希克，也被称为蛇殿，一度是全大陆最强盛的王国。这里居住着灭亡了阿卡维尔人类的吸血蛇人种族。在流传下来的描述中，他们是些有着金色鳞片、上半身为人、下半身为蛇的美丽生物。他们奴役大陆上的地精种族，将后者作为食物来源和苦力。在被莫拉格帮刺杀前，蛇人维希度-夏依曾经统治了塔姆瑞尔长达400余年。

唐墨，千猴岛，一群善良勇敢的猴人的家园。阿卡维尔的其他种族试图奴役过这些猴人，但他们总能组织起军队击退这些威胁。他们最近和卡波铜的虎龙帝国结成同盟。

卡波铜，也被称为虎龙帝国，伟大的虎龙托什·拉卡统治着这里的虎人种族。他们是阿卡维尔最强盛的帝国，但不善海战。塞希克奴役了红龙，黑龙逃到了卡波铜。随后爆发的大战削弱了蛇人和虎人，龙在这个大陆上灭绝了。

阿特莫拉（Atomra）

阿特莫拉的名字来源于精灵语，意为“远古树林”，用来指称精灵居住地的最北方。当地人被称为尼德人。阿特莫拉位于塔姆瑞尔北方，据说是尼德人最初的家园。阿特莫拉为人所知的一切都源于它和塔姆瑞尔大陆的联系。在古老不可考的年代，成批的尼德人移民南下来到塔姆瑞尔大陆。最后对这片大陆的记载是在斯格拉默和他的儿子们带领下的移民。大批渴望和平生活的尼德人跟着斯格拉默南下，航过幽灵之海，最终在天际省北方的碎裂角（Broken Cape）一块名为刀柄尖岬（Hsaarik Head）的地方登陆。他们在这里建立了定居点，最终发展为传奇城市萨塔尔（Saarthal）。最初，尼德人和本地的雪精灵和睦相处，但逐渐增长的人类数量让精灵感觉到了威胁。于是在一个被称为“泪水之夜”的晚上，精灵摧毁了萨塔尔。只有斯格拉默和他的两个儿子逃出生天。他们逃回阿特莫拉，组织了一支大军，也就是后人所称的“五百英豪”，这些人杀回塔姆瑞尔，一劳永逸地击溃了雪精灵。

尤库达（Yokuda）

塔姆瑞尔西方的大陆名为尤库达，早在久远的古代就沉入了大海。这片大陆是红卫们的家园。尤库达沉没的原因据说是因为地震，或是源自剑咏者（Ansei）的反叛。尤库达上曾经战火绵延不绝，一些传说将大陆发生的灾难归咎于剑咏者，一群有着超凡技艺的奥法剑士，据说他们的力量强大到足以造成这样一场灾难。不管传说如何，似乎红卫们都相信家园的灾难或多或少都和剑咏者有关。预见到灾难发生的红卫们乘船逃离，航向东方，来到了塔姆瑞尔大陆。最终这些难民在落锤安家落户。

潘多尼亚（Pyandonea）

潘多尼亚意为“薄雾的面纱”，位于塔姆瑞尔大陆很远的西南方，主要是热带精灵（Maormer）的故乡。岛上大部分覆盖着热带雨林，很适宜南方水生物的生长。热带精灵精通于和蛇有关的魔法，尤其善于训练一种海蛇作为坐骑和战兽。现在整个大陆统一在奥格努姆国王（King Orgnum）的旗帜下，被认为同先祖神洲是同盟关系。

在第一、第二纪元，潘多尼亚经常进犯高精灵领地，其频繁程度甚至超过了萨拉斯大陆的蛞蝓人。双方最近一次战役是第三纪元110年的岛屿战争（War of the Isle），高精灵在帝国海军以及赛伊克教团的帮助下用一场魔法风暴击溃了潘多尼亚的军队。

奥尔德莫瑞斯（Aldmeris）

奥尔德莫瑞斯有两种含义，其一是已经失去踪迹的精灵故土，这片大陆被认为是精灵前往塔姆瑞尔前的故乡。其二指的是奥尔德莫（Aldmer），也就是先代精灵的语言。奥尔德莫瑞斯也被翻译为古老艾尔诺菲（Old Ehlnofey）。

在精灵纪元，因为不知名的威胁，先代精灵离开了这片大陆来到了塔姆瑞尔。他们的第一站是夏暮岛，因此我们可以推断，当时的奥尔德莫瑞斯在塔姆瑞尔西方或南方。

现在这片大陆已经是只存在于神话中的所在。甚至像圣蛾祭司这样的权威组织还声称，先代精灵从来没有这样一个故土。尽管如此，所有的精灵都对这块曾经的故土有或多或少的印象片段。

塔姆瑞尔大陆

TAMRIEL

天际省（Skyrim）

塔姆瑞尔北方的天际省是一片有着令人屏息的美景和严酷寒冬的土地。Skyrim是Sky和Hrim的组合词，Hrim在古挪威语中意为“冰霜”。因此，Skyrim的准确含义是“天霜”，意指这片土地位于高原且寒冷异常，宛如天上的寒霜。

天际省的自然景色看起来就像是众神之战的战场，似乎那些创造了尘世的神明将自己的大部分怒火都倾泻到了北方的土地上。雄伟的山脉在天际延伸，就像是荆刺丛生的脊骨。在这些山巅人们似乎还能听到北地先民们的战吼。

传说第一批从阿特莫拉南下抵达塔姆瑞尔的尼德人最







2.两个月亮Masser和Secunda的大小比较，也许终有一天它们会坠落回大地
3.《天际》里塔姆瑞尔中北部的卫星地图，雪山皑皑，历历在目
4.《竞技场》中的塔姆瑞尔地形，自那时起，随着世界设定的完善，“上古”世界的面貌也在逐渐改变

初所见的就是这片土地。尼德人南来并不是一次入侵，而是绵延百年的迁徙潮。新来的移民和本地定居者间的冲突永无绝期，在这个过程中形成了丰富多样的尼德文化。位于幽魂之海沿岸的萨塔尔也几经易手，但每次都发展得更强大，就像尼德人一般。除了彼此征战，尼德人还要面对一个共同的敌人：高精灵。人类和精灵间的争斗以各种方式延续至今。在这个过程中，北地最初的住民尼德人逐渐分化成诺德人、帝国人、布莱顿人；精灵也分化成了高精灵、野精灵，深地精灵，黑暗精灵和木精灵。在这场战争中也出现了一个全大陆最传奇的人物——斯格拉默，他开创了诺德人的国家。

斯格拉默的大军从北地向四方进发，向世人证明了在当时无人能够比肩诺德人的战争技艺。到第一纪元113年，在哈拉尔德统治下的诺德人继续着他们的扩张。他们从故乡的雪山深谷中涌出，征服了高岩的高精灵和布莱顿人，协助南方的人类奴隶摆脱了高精灵统治的束缚，吞并了黑暗精灵的晨风省。西罗帝尔的人类国度不同于别的地区，它被认为是独立于诺德人帝国的独立势力，二者缔结了一个松散的同盟一同对抗精灵。

战争也带来了文化交融，现代的圣灵崇拜由此而生。但最终天际省却因为斯格拉默后裔之间的争斗而陷于分裂。伴随着领主们之间血腥的内战，天际失去了对晨风和高岩的控制。虽然曾经有过统一的领导者，但争斗却是诺德人的天性，不久之后他们就又陷入纷争之中了。西罗帝尔帝国，包括后来的塞普汀王朝都利用了这一点，将诺德人纳为己用。

在第三纪元的帝国，如果说西罗帝尔是它的心脏，那天际省就是它强有力的臂膀。对帝国统一最大的危机发生于第三纪元120年，孤独城的狼族女王波特玛发起了一场意在扶植自己儿子登位的战争。这场被称作“红钻石之战”的内战最终以波特玛处死女皇告终（事迹参见《尼恩世界通鉴》的“六大纪元”一章）。这场战争造成的影响至今犹存。战后产生了一个地下组织，这个组织相信波特玛和其子尤瑞尔三世一脉才是泰伯·塞普汀真正的后裔。在这个原则指导下，他们在天际省处处干扰帝国的统治（《天际》详尽地图参见本期附赠海报）。

西罗帝尔（Cyrodiil）

西罗帝尔，巨龙帝国，尼恩的光耀之心，诸王宝座。

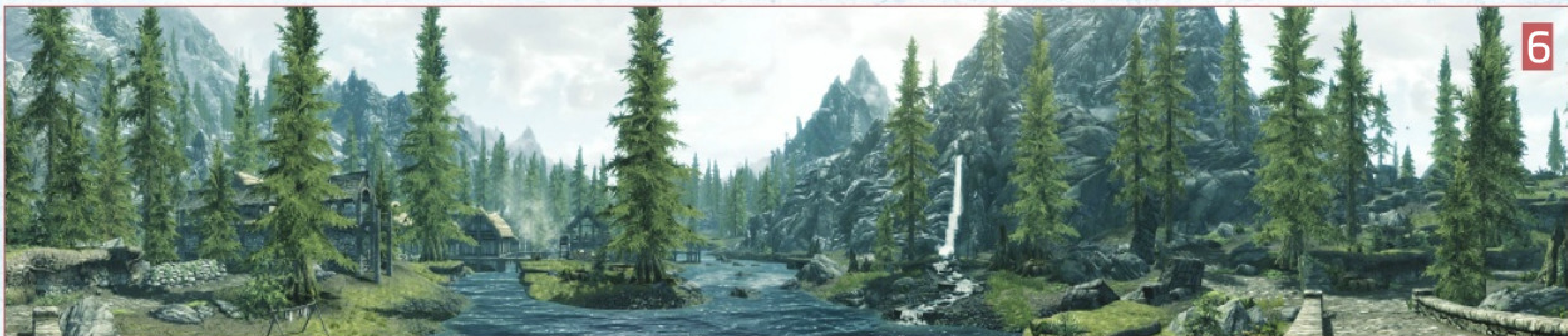
以上这些称谓对西罗帝尔行省来说都对，如果说诺德的历史就是人类的历史，那么西罗帝尔的历史就是统治者的历史。它是全大陆最大的省份，雨林密布。西罗帝尔的心脏地带坐落着尼伯尼谷地（Nibenay Basin），蜿蜒的河流将整片雨林分割开来。沿着这里朝南而去，气候逐渐变得温暖，最终雨林消失在黑森林（Blackwood）中。如果顺着水路，那么旅行者最终会进入托帕湾（Topal Bay）。尼伯尼谷地西部地形逐渐高升，丘陵一路朝北最终成为雄伟的山脉。因为西部地区干旱少雨的气候，林木也逐渐变得稀少。对于在省份西部、沿着瓦伦伍德（Valenwood）北疆的一片森林而言，夏天发生森林火灾是件很平常的事情。因为大部分水路都是南北走向的，所以东西走向的道路只有寥寥数条，虽然也有一条古老的地下隧道直通魏罗思（Velothi）山脉，但是本省的主要交通还是基于河流的水路。

西罗帝尔真正的历史开始于阿莱西亚（Alessian）改革，在这一时期文明的发展和农业的进步逐渐加强了整个地区的内部联系，将其凝聚成了一股统一的力量。在省份中心，神圣的尼伯尼谷地的心脏，是一片巨大的湖泊。诸多小岛星罗棋布散落其上，后世帝国的首都就建筑在这些小岛上。小岛间以石桥连接，平底轻舟穿梭其间。西罗帝尔众城邦都以水路相连，远至北方的天际省和南方艾斯维尔的佩勒庭王国（Pellitine）。

西罗帝尔的主要出口产品是稻谷和纺织品，更贵重的还有月糖和皮甲等。位居大陆中心和精灵长年的统治这两点在西罗帝尔的统一过程中起到了重要作用。在阿莱西亚治下，省份西部得以作为科洛汶领地而享有自治。时至今日，西罗帝尔出现的诸多问题究其根源还是来自这种东西差异。

传统上来说，东部代表了西罗帝尔省份的灵魂：忍耐精神和管理能力。正是在尼伯尼峡谷的雨林中，诺德人的移民学会了经济上的独立。也正是源于这种成功，他们从经济和文化上都与北方同族区分开了。精灵对第一帝国持续的压











5.欢迎来到天际！
6.诺德人的家园位于西罗帝尔北部，遍布高山河谷
7.高精灵的武器风格
8.天际的路标
9.天际的行政区划

力导致了谷地部队中辅助战法师的崛起，他们最终成了本地区的统治精英。而此时阿莱西亚教团从北方兴起，沿着水路一路向南传播。战法师们的统治地位被阿莱西亚教团的牧师们取代。阿莱西亚的宗教取代了诺德人传统的八圣灵信仰，代之以一种有一神教倾向的先祖和灵兽崇拜。这种宗教在西罗帝尔东部地区占据了支配地位，渗透到了生活的各个方面。它有严格的戒律，禁食一定的肉类，而它的动物崇拜也使得农耕面临巨大的困难；东部西罗帝尔的居民被迫大量从事商业活动，尼本奈谷地也迅速成为全省最富裕的城邦。但不管这些商人多么成功，他们依然需要向僧侣们纳税。

西部则被认为是西罗帝尔的铁拳：坚不可摧，时刻警惕。西部西罗帝尔居民的先祖离开了富饶的尼伯尼峡谷，将自己投身于征服未知的壮举中。他们并不热衷于生产技能和法术，更偏好于鲜血飞溅的战斗。征服了Strident港后，他们转而跨海征伐。远至伊利亚克湾和蓝分水领海岬（Blue Divide）都曾出现过他们的帆影。在第一纪元810年尤库达舰队出现后，这一状况才得到了遏制。当阿莱西亚的宗教兴起时，由于西北方拉加达人（即红卫）的军事压力，不管是在地理上还是在文化上，这一地区的居民已经团结得如同铁板一块。也因为外敌压力，阿莱西亚教派的牧师们容忍了西部人的宗教信仰，以换取他们的忠诚。因此在这一地区，八圣灵崇拜从未受到触动。也因为宗教差异，西部和东部地区的紧张关系逐渐升级，最终导致这片地区将自己同尼伯尼峡谷地区隔绝开来，成为了科洛汶领地。

第一纪元2200年，蛞蝓种族给整个大陆降下了一场瘟疫。灾难夺去了全大陆将近一半的生命，西海岸地区尤甚。安维尔君王Bendu Olo率领一支巨大的舰队摧毁了蛞蝓人的国度，灭绝了整个种族，将它们的国度沉入大海。自此西部地区获得了对其东邻的压倒性优势，这种不平衡最终导致了公正之战（The War of Righteousness）。这场战争同时也终结了阿莱西亚教团的统治。

在东西两部分能够重新统一之前，经历了200多年的混乱。雷曼一世，一位骄傲的西部统治者，整合起了谷地的全部力量以对抗阿卡维尔人的入侵。当战争胜利之时，西罗帝尔人发现自己不仅重新统一了起来，同时还肩负起了保护整个北方人类种族的重任。雷曼的帝国延续了两百余年，在其统治时期，除了晨风省之外的全部大陆都臣服于其名下。直到雷曼三世以及他的独子卓来科（Juilek）被刺。这场行刺造成了第一纪元和第二帝国的终结。

在阿卡维尔统治下和其后的大空位时期，西罗帝尔经历了各种内乱纷争。人类的第二帝国彻底瓦解。尽管西罗帝尔已经分成了无数小领地，但帝国理想不灭。科洛汶领地的





10.西罗帝尔地图，根据系列第四作《湮灭》
11.西罗帝尔的布鲁玛（Bruma）城，位于与天际接壤的西罗帝尔北部山区，你在《湮灭》中已经拜访过这里

一位统治者——库尔凯恩（Cuhlecain）开始在乱世中崭露头角，他麾下有一员名叫塔洛斯的阿特莫拉大将。塔洛斯在北地习得了吐目的技艺并将其运用于战场。不过一年多，原西罗帝尔帝国过半的土地就被重新统一了起来。于是库尔凯恩重夺帝都，加冕为皇帝。此时高岩和天际组成了联军，反抗重兴的西罗帝尔统治。联军和塔洛斯率领的军队在山克·托（Sancre Tor）相遇，在听闻了塔洛斯的怒吼后，北方人的军队加入了"天际之子"一方。高岩军队退回他们的省份继续抗争。在第二纪元854年，一名夜刃潜入皇宫，谋杀了皇帝，割开了塔洛斯将军的喉咙，还将皇宫付之一炬。万幸的是，虽然因此失去了吐目的能力，塔洛斯将军还是活了下来。他为自己取了一个西罗帝尔名字——泰伯·塞普汀，在北地他自称为伊斯米尔——北地之龙。他戴上西罗帝尔的红钻王冠，开始了第三个人类帝国的世系。

高岩省（High Rock）

高岩包括了大布莱顿（Greater Betony）、迪赛利群岛（Deselle Isles），布乔赛（Bjoulsae）河谷部落以及名义上的西部谷地，这些地方的居民被统称为布莱顿人只是为了方便起见。高岩历史上一直被大大小小不同的割据势力所统治，从未有人统一过这片土地。一直到第三纪元的帝国统治下，高岩才做出了统一的初步尝试。尽管有些本地统治者还是气恼于泰伯·塞普汀皇帝的铁腕，但在他的治下高岩终于获得了和平与稳定。

将高岩人联系起来的除了他们共同的语言文化之外，就是泪水之夜。这一悲剧将布莱顿人和诺德人分割开来，千百年后他们最终变成了两支不同的民族。Khosey在书中记载了布莱顿人和诺德人之间的第一次遭遇。当时这些诺德人以为他们遭遇的是些本土化的高精灵，直到这群布莱顿人中的一名老者用依稀可辨的诺德语求饶。这个消息很快传到了风盔城（Windhelm），在诺德人中引起了轩然大波。人们普遍认为这就是千年前萨塔尔被毁时精灵掳去的诺德人后代，Vrage王认为，诺德帝国应该将解救这些同胞作为第一要务，但是精灵势力在布莱顿根深蒂固，而且深得当地人支持。在阿莱西亚教团的帮助下，高岩在第一纪元500年的时候摆脱了精灵的暴政。

当今布莱顿社会被分成多个阶层：潦倒的中产阶级、贫寒的农民、少数奥法精英，以及位居所有人之上的贵族家庭。布莱顿土著都很难分清各种大大小小的割据统治者，就像一句布莱顿老话说的："占山就可以为王"。平民出身的布莱顿年轻人到处行侠仗义，期望有一天能跻身贵族之列。这种追寻精神比其他任何特质都更能体现布莱顿人的共性。

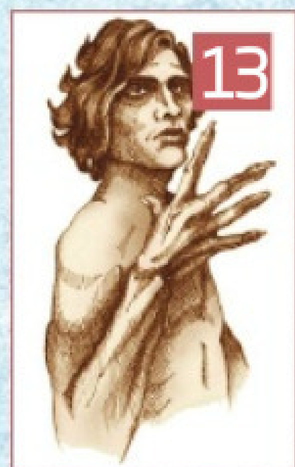
高岩的地形也和其上的人民一样多样。Wrothgarian山脉将西部谷地和人口繁多的西高岩分隔开来，城市大多坐落在伊利亚克湾附近，从海湾沿岸的贸易路线中受益颇多。整个高岩曾经遍布大大小小的城堡，衬托着Kambria的高地景致，构成了一幅田园牧歌般的画面。在塞普汀王朝建立后，帝国已经开始逐步着手拆毁大多数没有必要的城堡。

落锤省（Hammerfell）

相对塔姆瑞尔大陆上别的人类省份来说，落锤省显得格格不入。这片土地蛮荒而又充满异域风情，其上居住的人民野蛮而又骄傲。3000年前，遥远的尤库达大陆因为天灾而沉入大海，它的居民们远涉重洋朝塔姆瑞尔迁徙而去。这批难民最初抵达了一个叫做Herne的小岛，它就在现在落锤省西部沿海。在这里难民分成了两批，一群名为拉加达的战士先行登上大陆。他们很快就将本地居民和附近的诺德移民驱逐殆尽，在当地建立了自己的定居点。留在岛上的移民中包括了Na-Totambu——尤库达大陆的统治阶级。最初登上塔姆瑞尔的拉加达人逐渐演变成红卫，后来其他地方的人也就以这个名字称呼整个尤库达而来的移民们。

由于比诺德移民更能适应当地的艰难环境，而且具有更好的耕种技术，这批新来者最终完全取代了当地的诺德移民，在这片土地上扎下了根。在这个过程中他们和诺德人、布莱顿人、西罗帝尔人相互交融，最终融合进了塔姆瑞尔人





12.高岩位于帝国西北部，沿海生长着温带树种，内陆则广是绵延的山脉
13.布莱顿人素描







14.落锤的卫星地图，大部分地区十分荒凉

15.落锤的斯特罗斯·穆凯城，塔萨德之子阿托尔逃往这里，集结军队准备为父复仇

16.“红卫”是“拉加达”一词的误传

类大家庭中。最能证明这点的就是Yoku，他们传统的口头语，因为交往和贸易的需要，最终被彻底废弃了。在第二纪元的帝国治下，落锤省被划分成了两个不同的部分：其一是属于Na-Totambu，尤库达传统的贵族和统治阶级的；另一方则是广受尊敬的拉加达人，这些战士在帝国统治时期最终合法的成为独立领主。虽然这一举措唤醒了拉加达人的独立意识，他们开始用“先驱者”之名称呼自己，但当第二纪元的西罗帝尔帝国崩溃时，他们也跟着分崩离析了。拉加达人失败的是如此彻底，甚至在帝国的空位期，落锤的大君将自己的都城都移到了从前属于先驱者们的城市——哨兵城。

但在第二纪元862年，随着最后一位大君塔萨德二世的死，这座城市又回到了先驱者手中。塔萨德之子阿托尔逃往斯特罗斯·穆凯，在那里集结军队准备为父复仇。接着就是塔姆瑞尔大陆历史上最血腥的战争。泰伯·塞普汀作为雷曼王朝的合法继承人，响应了先驱者们的求救。阿托尔对抗帝国军团的战争很快就变得前景黯淡，他也越来越不得人心。王子随后和一小撮死忠分子逃回了斯特罗斯·穆凯。在那里，他们最后的希望——西方海军最终也覆灭于帝国海军之手。泰伯·塞普汀皇帝以其智慧在落锤重建了拉加达的领主共和制，从此红卫就成了塞普汀帝国忠心的臣属。

红卫大多具有暗色的皮肤和羊毛一般蜷曲的头发，身形瘦削。他们的衣饰随着地区不同有较大的差异。他们都是些骄傲的人民，很容易被激怒，沉湎于对个人荣誉的追求中。红卫被公认为是全帝国技艺最高超的战士，但是他们却不是合格的士兵：不愿意屈从于权威，无法忍受军营的严格纪律。只有很少的红卫作为Ruby Rank的一员。

落锤没有常备军，各城邦都在纷争不断的边界和海岸线上布置了雇佣兵。传统上红卫倾向于结成武装修会一样的组织，要加入这些组织需要经受严酷的，有时甚至是致命的考验。举例来说，Totambu的年轻人要想证明自己有资格加入圣甲虫修会，就得前往斯特罗斯·穆凯的锻莫遗迹，挑战那里的构装生物。而戴亚嘉娜教团则会在每年的庆典上考验申请者，庆典再现了遗弃之地奥辛纽姆围城的场景，而这些申请者就得扮演兽人的角色。

由于严酷的自然环境，虽然经历了长久的殖民过程，落锤的大部分地区还是一片荒漠。省份中心是一片名为阿里克尔的广袤沙漠，只有沿海有一片带状的富饶土地适宜耕种。也因为此，落锤的文明由两部分构成：沿海的城市居民和内陆的游牧部落。落锤的居民在尤库达式的农业和建筑风格之上加入了布莱顿和帝国元素，有些人甚至改信了某些帝国圣灵。相对于其他红卫的生活方式而言，部落民更加原始，历史上他们不断地从阿里克尔沙漠向边境城市发起进攻。蛇神Satakal的信徒就是其中之一，他们成群结伙，洗劫乡里，在城市居民中制造恐慌。他们中很多人赤身裸体地潜伏在路边沙丘后，“如蛇一般”跃起袭击路人。鉴于他们对帝国的敌视态度，总督出于对城镇居民和帝国驻军的安全考虑，已经禁止这些人进入城市了。

先祖神洲（Aldmeri Dominion）

Aldmeri Dominion意为“精灵们的家”，起源并不久远：在第二纪元830年才由夏暮群岛（Summerset Isle）和瓦伦伍德（Valenwood）联合而成。这个联盟的成因是卡魔然王朝（Camoran）诸继承人间爆发的王位争夺战。木精灵中的一个派系为谋求优势而向西西罗帝尔的人类求援，作为对此的回应，高精灵派军入侵瓦伦伍德。援引千年前一份条约中的管理权，高精灵迅速在此建立起了称为梭默的临时管理机构。他们扶植的继承人Camoran Anaxemes向高精灵王允诺了50年的效忠，以此换取夏暮岛的军事支持。高精灵们成功地将西西罗帝尔的人类军队击退，Anaxemes实践了向高精灵王阿里诺尔（Alinor）效忠的承诺，名义上的“复辟精灵王权”就此诞生。

在泰伯·塞普汀皇帝时代，同盟在陆上被西西罗帝尔的领主们嘲笑为“奶妈同盟”，但精灵的海军们却主宰了大洋。尽管到塞普汀王朝时代人类和精灵已斗争了数千年，但人类对精灵的了解还是甚为稀少。唯一的例外是第一帝国时期被尼德人征服的黑暗精灵们。第二帝国时期，虽然人类大使被允许进入夏暮岛，但活动范围被严格限制在都城内。所以虽有文献记载，但可信度都只局限于精灵首都的高墙之内（雷曼时期的人类大使“Guis的Eric”留下的日记是其中最著名的）。不管是高岩省还是西罗帝尔的土著精灵，在很久以前都销声匿迹了，留给人类的只有零星遗迹。此外，人类了解精灵的最大信息来源就是文学作品了。

在塞普汀帝国初期，瓦伦伍德只是一片巨大的蛮荒之地。整个行省雨林密布，只有不多的几条帝国大道横贯其中。由于木精灵的绿色契约禁止将一切形式的植物材质作为建筑原料，而他们又对石材怀有抗拒，所以这里几乎没有木

精灵所建的村庄聚落。人类尽可能不深入这个省份，木精灵在经济上更侧重于通过海路和夏暮岛的高精灵往来。

第二帝国时期，夏暮岛的人类大使Guis的Eric离开阿里诺尔的精灵王廷，在木精灵的都城Falinesti逗留过一段时间。他给人类留下了大量关于木精灵文化的记载。

1.夏暮岛

奥尔德莫，所有精灵中最古老的分支，从他们古老的家园来到塔姆瑞尔后最初的落脚点就是这片岛屿。有证据显示，夏暮岛只是精灵大迁徙来到塔姆瑞尔的诸多初始定居点之一，但不管怎么说，夏暮岛最终都发展成了精灵文化的一个中心。

当年这些精灵移民面对的蛮荒环境现在我们已经无从设想了。在全岛最高峰Eton Nir的顶峰，坐落着云息城。这座城市中的建筑混杂着各式奇异的风格，有些如同扭曲的藤蔓一般缠绕在别的建筑上，还有些建筑就盖在地下更为古老的遗迹之上。而在夏暮岛上一些遗世孤立的隐蔽所在，还有些由珊瑚筑成的建筑。恐怕是岛上所有建筑中最古老的了。建筑风格和材料都暗示，这很可能是蛞蝓人遗留下来的，说明在远古时代，夏暮群岛很可能也是萨拉斯王国的一部分。

水晶塔中的宝藏和藏品暗示，在精灵入住的早年，岛上很可能还有很多别的种族和他们共存。这些古老种族的形象还保留在高塔内的雕塑和纹饰上。毫无疑问，其中很大一部分都是出自艺术家的夸张想象，但还有一些有着令人惊异的细节，这些种族一定是真实存在过的。虽然现在已经没有任何活人还见过它们，但其名讳依然通过传说流传了下来。

远古的精灵社会是高度平等的农业社会。在当时的精灵中并没有神明信仰，只有祖先崇拜。当精灵建筑水晶塔时，他们不是为了某个帝王或神明，而是代表整个精灵人民的精魂。在水晶塔闪耀的高墙内保存的是最初的精灵移民们的遗骨。这些遗骨被永久作为精灵力量的象征而保存起来。

但就像所有社会一样，随着社群成长，社会结构也越发复杂。在今日夏暮岛精灵社会有清晰的等级规范。在这套等级规范的最顶端是智者、学者和牧师，随后是艺术家、君王、武士、地产者、商人和工匠。而比工匠更低等的则是野兽等级，如地精奴隶。随着社会改变，宗教也发生了改变。精灵们不再崇拜自己的祖先，转而崇拜那些他们中最优秀之人的祖先。奥瑞艾尔（Auriel）、崔尼玛克、Syrabane和Phynaster就是在众多先祖精魂中成神的代表。有些精灵抗拒这种改变，自称为赛伊克人——遵循古道之人。依靠自身的法术力量，他们定居在远离精灵社会的阿特尤姆（Artaeum）。他们不定期地回到夏暮指导精灵们，可他们再也没有将那片岛屿称为家园。

这个时期也是大批精灵离开夏暮岛前往塔姆瑞尔大陆的时代，当时精灵社会中的传说将塔姆瑞尔描绘成一片流着奶与蜜的富饶乐土。很多人都带着幻想，认为即便是夏暮岛中最低贱的精灵，在大陆上也能如君王般富足，他们组织起探险队开赴塔姆瑞尔。先知魏罗思也带着一支探险队前往大陆，他们后来发展成为了黑暗精灵。

根据夏暮岛的记载，那些离开并散布在大陆各处的精灵最终发展成各个精灵亚种：奇莫（Chimer，后来的黑暗精灵）、波斯莫（也就是木精灵）和野精灵（西罗帝尔高精灵），而那些留在家园的就成为了奥尔特莫（高精灵）。但即便是最古老的文献也没有提及锻莫（深地精灵）的起源。这个种族在魏罗思的队伍抵达时已定居在塔姆瑞尔西北角。

2.瓦伦伍德

以下摘自Guis的Eric的记载：

因为当前帝国的活动让木精灵感觉到了重要性，所以相对于夏暮岛的高精灵，他们更倾向于和人类合作。由于绿色契约的缘故，木精灵们都是严格的食肉动物，他们的食物包括各种野兽，甚至自己的敌人。这种教条规定当木精灵击杀他的敌人后，必须在3天内吃尽尸体。帮助他击杀此人的家族同伴可以参与这份飨宴。这也注定了木精灵如果不经历一段饥荒时期是不会主动参与任何大型战役的。

尽管木精灵们都是些杰出的弓手，但植物崇拜的信仰却迫使他们只能采用骨头等材料制作弓矢，或从外界进口原料——他们的信仰并未禁止使用别处的木材。显然他们也不能使用任何植物燃料，只能用骨头或一些昆虫来点火。

科洛汶的人类曾招募过木精灵作为弓手，但后来的战







16.夏暮群岛全图，首府是位于西海岸的阿里诺尔。这片岛屿曾属于潘多尼亚，后来在古精灵的一场内战中被分离了出去

17.瓦伦伍德，位于夏暮群岛东侧，与西罗帝尔接壤

18.男性高精灵的形象

斗证明他们并不适合军旅生活。木精灵们虽是杰出的弓手，但却过于不守军纪，会抓住每一个可能的机会逃跑——他们天生就善于在丛林中潜行。

在和帝国的贸易中木精灵会用自己的特产——毛皮、珍珠、用巫师指骨制成的护符等——来交换各种木制品。对他们来说，似乎任何木制品都是新奇而有价值的。他们从不会费心了解这些木制品本来的用途。很多英勇的木精灵战士会将车轮当做盾牌来使用。

不可否认，木精灵可以很迷人，但也有野兽的一面。所有木精灵都能自由变幻成动物形态，其中最可怕的就是大狩猎。这是一群有时多达数千、变幻的丛林恶魔，横行乡间，摧毁沿途的一切。但木精灵自己并不都喜欢大狩猎——那些参与大狩猎的木精灵们再也无法回到精灵形态了。

艾斯维尔（Elsweyr）

艾斯维尔的历史在所有省份中是最短的，在第二纪元才出现。艾斯维尔的居民是些奇特的猫科生物：虎人，他们自称Khajiit。基本组织单位是家庭部落，每个家庭部落中包括一群形如美洲豹的男性组成的猎队、一群相貌俊美如精灵的善于潜行的年轻人、一到两个看护者以及一个首领。

虎人将他们奇特的外貌归功于Ja-Kha'jay，一种将双月的影响反映到了形体上的魔法现象。根据本地传统，出生在Masser满月但Secunda新月时的孩子会成为Cathay-raht——一种如美洲虎一般的虎人。出生在相反情况下的孩子会成为一个不管是体型还是智能上都比家猫强不了多少的人。即使是Senche-tiger，最为巨大壮硕的猫科动物，也被认为不过是虎人的另一种形态而已，虎人会把这些巨兽当做战马。有据可查的虎人形态多达20余种，所有这些形体都是平等的，没有哪种形态的虎人更高贵——只有一个例外，就是Mane形态。在艾斯维尔之外最常见的就是那些有着人类形貌的虎人，他们大多作为本族的外交家和密探。

艾斯维尔历史上一直纷扰不断，难有安定。在第二纪元309年，Anequina的Keirgo和Pellitine的Eshita将两个长期敌对的王国联合在了一起，开始了漫长的纷争期，最终导致了外部——也就是帝国——的干涉。联合后，权力从两个独立王国政府迅速转移到各地贵族手中，但这些贵族又受到了游牧部落首领们的攻击，后者认为贵族们出卖了自己的利益。部落首领们将他们古老的糖类纷争抛诸脑后，相互之间签署了条约（顺带一提，是以面部刺青的方式），联合起来对抗城市贵族。Keirgo向帝国求援，但帝国此时的统治者——僭主维希度-夏依刚被莫拉格帮刺杀，帝国的处境也和艾斯维尔相差无几。当旧都Ne Quin-al也落入叛军之手后，一切看起来都完了。此时一般并不涉入世俗纷争的精神领袖——Mane形态的Rid-T'har-ri'Datta发起干涉，“以如双月运转一般的方式重置了各阶级间的平等和权利”。通俗一点来说，就是部落首领和城市贵族照双月运转来轮流掌权，Rid-T'har-ri'Datta作为他们之上的独裁者负责这个体系平稳运转。此后，艾斯维尔陷入了孤立自闭的状态中。

从地理上来说，艾斯维尔大部分地区是荒凉的戈壁，只有南部沿海的土地足够富足，但覆盖着浓密的雨林。两条主要河流沿岸生长着月糖蔗。Anequina老王国处在本省北部，历史上从未对西罗-诺德帝国或后来的西罗帝尔帝国产生过什么威胁。帝国的尼伯尼领主佩里纳尔·白斩在意识到自己的错误之前曾将虎人当做精灵的异种大肆屠杀。

自然，在人类看来，Ja-Kha'jay让艾斯维尔的文化显得有些怪异。虎人乍看起来就像是患了类似化狼症的疾病，其实并非如此。虎人从出生起就受到这种变形症影响，月相会在出生时对他们产生影响，但此后就不起作用了。虎人普遍易怒，情绪不定。需要特别指出的是，虎人中的“人类”特征，其实更接近于精灵特征。

这并不是说艾斯维尔就是一片野蛮的土地。虎人也能如人类般直立行走，穿着得体的服饰。他们穿着层层厚斗篷，抵抗当地严酷的天气。他们喜爱珠宝和纹身，在某些情况下纹身也具有宗教和法律上的重要意义。城市居民中的年轻人中最近流行着给自己纹上猫纹的潮流，这让他们把自己和更野蛮的部落同胞区分开来。虎人的天生武器是他们的双爪，他们精心护养，长期保持锐利。

艾斯维尔没有常备军，虎人也从来没有过扩张倾向。

晨风省（Morrowind）

晨风是黑暗精灵的故乡，这些神秘精灵的起源如同席卷过他们家乡故土的沙尘一般无从考证。来到晨风的旅行者会觉得自己来到了另一个世界，天空总是因为席卷而过的沙尘而显得灰暗，这些尘土是从全大陆最大的火山——瓦登费尔火山——山口而来的。他们是些骄傲但却野蛮的人民，对外界疑虑重重，即便是对夏暮岛和瓦伦伍德的精灵也是如此。本地的黑暗精灵戴着面具，披着斗篷，圈养着巨大的昆虫当做交通工具。这些巨虫有20尺之高。随处都可见匆忙的各族奴隶执行他们主人的命令。

这些灰肤红眼的精灵看起来和他们家乡这种怪异的环境很合拍。按照精灵语，他们被称为丹莫，现今的居住地包括了从西方的魏罗思山脉到东方大海，从南方的Deshaan平原到北方群岛之间的所有土地。这些精灵从何而来，他们的源流如何，他们是如何从原初的精灵族中分化而来的，这些问题我们都无从回答。可以肯定的是，他们必然在很早以前就从精灵族中分离出来了，因为他们和大陆上其他精灵之间的不同并不单单体现在外貌上。灰黑色的皮肤和红色的眼睛让黑暗精灵显得易于辨认，尽管在晨风之外人们很少见到他们。外貌上他们和其他精灵一样都显得高瘦，但是性格上而言却更加极端。黑暗精灵将所有外族（甚至包括其他精灵）都视为劣等种族。他们认为人类不过比牲畜好一点，最多也就适合在农场卖苦力；其他精灵则是古代纯血精灵的退化。

对黑暗精灵最早的人类记录（在高精灵向帝国学者开放他们的资料库前这也是人类所知唯一的记录）就是诺德人的传说和纪年。帝国学者将黑暗精灵国家的建立时间推算到了当今3500年前。在第一次瓦登费尔火山爆发后这片土地才被人称为晨风。

在人类初次遭遇黑暗精灵时，他们正以不同氏族为单位相互厮杀。如果诺德人想要同一个氏族开战，那么它的敌对氏族就会加入诺德人一方。这给了人类征服上很大的便利。黑暗精灵首次出现在文字记载中是在第一纪元416年，毁灭了诺德帝国的继业者战争中。当他们看到人类因为自己的









19.晨风地图，它已在第四纪元初的红山爆发后被毁灭
20.晨风省的奇异风光
21.位于晨风中心区域的瓦登费尔岛，意为"坚盾"
22.曾居住在晨风的黑暗精灵

纷争而彼此对立争战时，就联合起来将人类逐出了自己的土地。诺德人的第一个帝国就这样覆亡于黑暗精灵之手。不到两个世纪后审判席就出现在人们的视野中。在这些被黑暗精灵奉为神明者的统治下，这个种族终于从各个部落走向了统一。虽然直至今日各大氏族之间依旧倾轧不断。

黑暗精灵们现在分为五个大家族，每一个都和数个小家族结为同盟。虽然这种同盟是永久性的，但是改换门庭的事情还是偶有发生。以前家族间解决纷争的途径是公开的战争，审判席禁止这种做法后，他们改而采用更隐秘的手段：莫拉格帮。这群专业刺客被各大家族雇佣来进行刺杀。只要帮众遵守一定的规矩，他们的行刺就不会受到追究。

黑沼泽省（Black Marsh）

黑沼泽省位于塔姆瑞尔大陆东南方的浓密沼泽地区，是爬行类类人种族亚龙人以及有情感的树类希思特的家园。精灵一族就把这里称做"Argonia"，实际上这是一个古战场的名字，比起人类所称的"黑色沼泽"来说会少一些负面的意义。亚龙人各族在不祥的黑沼泽中蓬勃发展，看似郁郁葱葱的土地上布满了危机，热带气候导致植物的疯狂生长，各种有毒植物和凶猛的肉食动物隐藏其间。这里的一切都对外来事物有着极强的抗性，外来的农业文化、殖民地或商业上的风险投资，包括奴隶贸易在这里都遭到惨败。

黑沼泽位于塔姆瑞尔东南，北部和晨风接壤，西面则是西罗帝尔。根据《帝国的行省》一书的介绍，大多数亚龙人生活在内陆的水道和南部的沼泽地附近。整个黑沼泽的道路不多，主要的交通工具是船。

以上就是蒙森阁下讲义的主要内容。就像古谚所说，精灵不是一天被驱逐的。我们对自身过去的了解也是逐步加深的。以前我们认为，古代世界只不过是一片蛮荒，没有文明，其上生活着的也都不是像我们一样活生生有血有肉的人，只是一些如同山岩石壁上残留的造型诡异，表情木讷的改造少女。但蒙森阁下的讲义说明，这一切都不是真的，真正的塔姆瑞尔大陆有灿烂的古代文化，各个不同的种族共同生活在塞普汀帝国的统治下，他们有自己的习俗，自己的文化，他们之间会发生矛盾，产生碰撞。没有必要替古人担忧，正是这些矛盾、这些碰撞后的火花，才点燃了近代塔姆瑞尔大陆文明的火把。

编后：至此，我们的"上古卷轴"专题告一段落。稍往本期后面翻，你还可以看到《天际》的游戏评论、《天际》主要制作人Todd Howard的小传、"上古卷轴"同人小说以及系列的十大未解之谜。我相信你看到这些内容会稍微轻松一些，毕竟用数十页篇幅去了解一个陌生世界的背景故事、风土人情会显得稍微枯燥了点。

这个专题的策划经历了至少3个月的时间，期间我们一直在与主要作者探讨，读者们究竟希望了解这个游戏的哪些背景知识。到真正动笔时，我们也发现，要将尼恩世界真正介绍全面几乎是不可能的事。限于知识的有限，文中不免存在细节的不足（实际上，到本期付印之前我们仍在进行艰苦的译名统一工作）。但我们想，通过这数万字，我们已经把许多欧美RPG的初级爱好者带入了多姿多彩的尼恩世界。这份遗产已经留下，多少年后你们仍旧会回忆起"上古卷轴"激昂的主题音乐，回忆起探索天际的震撼激动，而不仅仅留下一句低级无趣的"膝盖中箭"。

感谢上古中文资料库的Starrix为《尼恩国家地理》提供部分中文译名。

《街头篮球》和《街头足球》的大热让不少体育游戏开发商眼红耳热，但《FIFA Online 2》的高调上市却换来了黯然落幕，真实系体育网游并没有燃起全民体育的热潮，反而因为较高的门槛而少有人问津，不过《NBA2K Online》可能会打破这个规律。

网游评测：NBA2K Online

游戏名称：NBA2K Online	官方网站：http://nba2k.qq.com
游戏类型：体育	当前状况：内部测试
开发公司：仟游软件	运营公司：腾讯游戏

总体印象

优点：	缺点：
● 人物形象逼真，画面真实 ● 较好地继承了单机版的优点	● 对新手有一定的门槛

推荐度（满分10）：★★★★★★★★8（推荐）



“NBA 2K”系列近年来早已超越了EA的NBA系列，成为篮球游戏的代名词。单机版的一大特色就是极为逼真的球星形象，无论是皮肤质感，脸上的汗水，随气流摆动的球衣，都让人叹为观止。本作也继承了这一优点，虽然针对网络游戏的特性，画面有所削弱，但也足以在篮球网游里称霸了。游戏里知名球星的建模极其细致，很好地还原了NBA球星的身材、面容，可以清楚看到角色脸上的表情和运动后满身的汗水，细节非常出色。也许是游戏对球星的刻画太过出色，当镜头转到教练和观众席时，我们便会感觉到明显的画面落差，

作为真实系体育游戏，人物的动作自然是重中之重。本作采用了动作捕捉技术，将球星的动作忠实地还原在游戏里，相信这一点是尤其受广大球迷们喜欢的。也正是因为真实，本作上手还是有一定难度的，比如投篮罚球需要按住投篮键并观察手的位置，再松开按键进行投篮，老玩家很容易做到完美投篮，新玩家就要多多练习了，好在游戏有专门的单人练习，可以在这个模式里熟悉各种操作。目前好友和商城等系统还没有开放，多余的功能都被放在导航里，使得游戏界面非常整洁，一扫网络游戏的凌乱。

除此以外，本作的现场解说也是一大亮点，游戏的每一场比赛都有专门的解说，虽然有很多重复的语句，但配合逼真的画面，仍能给人不错的临场感。音乐的表现同样出色，而且，开通绿钻之后还能播放更多的乐曲哦……

《烈焰行动》听着有点像和《穿越火线》相呼应的意思。目前市面上已经有不少FPS网游，光腾讯自己运营的就有好几款了，本作可以从现有的格局里分一杯羹么？

网游评测：烈焰行动

游戏名称：烈焰行动	官方网站：http://btr.qq.com
游戏类型：FPS	当前状况：内部测试
开发公司：Webzen Games	运营公司：腾讯游戏

总体印象

优点：	缺点：
● 画面出色 ● 枪械战斗比较真实	● 目前地图较少

推荐度（满分10）：★★★★★★★7（推荐）



作为一款FPS，无论是单机还是网游，画面总是一个重要指标。《烈焰行动》的画面支持不少光影特效，贴图细节也比较出色，但毕竟游戏本身没有采用对硬件要求较高的“虚幻3”引擎，而是采用了“虚幻2.5”引擎，画面并没有太抢眼，不过在另一方面也保证了多数玩家能够流畅运行游戏，总之就是比上不足比下有余。

FPS老手都知道音效在对战中的作用，本作同样没有忽视这一点。游戏的音效都比较明显，且会随着环境的不同产生不同的变化，尤其是脚步声，踩在雪地上和木板上的音效是截然不同的，不仅增加了临场感，也有助于老手听声辨位。此外游戏中的射击音效也很逼真，与单机FPS游戏不相上下。

《烈焰行动》强调人与人之间的对抗，这在新手教程里就有所体现。不同于其它游戏的“打靶”教程，本作的新手教程更倾向于实战教程，玩家需要按照教程杀死AI机器人。不过人物的近战攻击和特殊攻击并没有在游戏教程里详细说明，对新手来说略为不便。

枪械改造系统是本作的另一个特色，每把自动步枪都有3种以上的瞄准镜供玩家自行配置。不仅武器外形会随着不同的配置而发生变化，玩家更可以体验不同不同瞄准器的优劣。与其它偏向于CS风格的FPS网游不同，本作更倾向于机械瞄准和光学瞄准，射击体验更加真实爽快，而游戏还提供了一些重型火力，当玩家连杀多个敌人就会得到它们，比如榴弹炮和火箭筒等等。丰富的武器配合真实的射击手感，再加上临场感十足的音效，这便是本作的魅力所在。

除了“三国”，“西游”大概是国内网游厂商最喜欢的题材，质量自是良莠不齐。《西游3》试图在画面方面做出一些突破，在2D画面里加入3D建模，以达到出人意料的视觉效果。看起来效果还不错，最起码比很多“5D”噱头强多了。

网游评测：西游3

游戏名称：西游3	官方网站：http://www.xiyou3.com
游戏类型：MMORPG	当前状况：内部测试
开发公司：狼旗网络	运营公司：狼旗网络
总体印象	
优点： ● 2D与3D交融，效果出色 ● 技能华丽	缺点： ● 音效有待完善 ● 战斗节奏较慢
推荐度（满分10）：★★★★★★★7（推荐）	



《西游3》的画面很特别，平时看上去是典型的2D视角，但又摆脱了2D的局限，处处能看到3D的建模，守护兽和宠物都可以放大并自由旋转。虽然建模和贴图不见得有多细致，但在2D环境中来这么一出，反而能让人眼前一亮。一旦进入战斗，画面便彻底变为3D视角，可以自由旋转。制作组可能借此提高游戏的立体感，不过转换视角之后，一些本来不明显的画面问题也暴露出来。比如树木和建筑拉近比较粗糙，一些场景还不适合自由视角，会造成视野遮挡的问题。不过这些小问题都可以逐步修改，这个设定多少也给老旧的回合制战斗添加了一些新意。

与视角比起来，游戏中的音效问题更大一些。很多时候会出现音效缺失的问题，宠物或者怪物的普通攻击并无音效，只有玩家使用技能才能有音效，这意味着初期使用物理宠物的玩家不得不忍受默片一样的战斗过程。

本作的操作属于典型的“一鼠走天下”，再加上会不时出现一些操作提示，玩家能够很快的上手，回合制游戏本身就不需要太多的战斗操作技术，玩起来相当轻松。不过本作同样无法避免回合制的弊病——战斗节奏太慢。

为了解决这个问题，游戏提供了自动战斗系统，虽然只是重复上一回合的动作，但也比手动选取菜单方便不少。这里我们也能看到游戏的防挂机设定，为了防止自动战斗被滥用，在与其他玩家组队的时候，玩家只能自动战斗30回合，想开打就切出去看电影是不可能了。

国内的游戏开发商真是敢想敢做，打着电视剧《水浒传》名号，把电视剧里的素材一股脑灌到游戏里（还总是低清素材），“国内首款电视剧网游”就这么成了。

网游评测：水浒传

游戏名称：水浒传	官方网站：http://sh.70yx.com
游戏类型：MMORPG	当前状况：开放测试
开发公司：麒麟游戏	运营公司：麒麟游戏
总体印象	
优点： ● 敢于和电视剧结合，很有魄力	缺点： ● 和电视剧结合得太差劲了……
推荐度（满分10）：★★★★★5（一般）	



本作可以用两个字来概括，一个是“雷”，另一个是“囧”。

作为首款“电视剧网游”，本作与电视剧版的新《水浒传》联系紧密，游戏并没有使用电脑CG开场，而是从《水浒传》电视剧里截取了一段视频，这倒是紧扣“电视剧网游”的口号。只不过，您好歹放一段高清视频吧，640×480的分辨率实在入不了眼，如果全屏游戏的话，满屏都是马赛克。冲着电视剧来玩游戏的玩家肯定不少，又不是没有高清版本的电视剧，看到这个该有多扫兴。游戏里的NPC也使用了电视剧里的人物头像，清晰度依然低得发指。这些真人画面与清新亮丽的游戏画面夹杂在一起，产生了一种奇妙的违和感。而说到游戏的画面，大部分场景整体感觉还是不错的，游戏可以伸缩视角，这本值得赞扬，但拉近视角之后，画面更加粗糙，似乎只是单纯将画面放大，没有显示出更多细节。

游戏在登录界面播放的是《水浒传》里的主题曲《兄弟无数》，而在游戏中音乐就没太出彩的地方了。音效方面采用的是电视剧原声配音，由于比较少见，开始让人觉得十分新鲜。但问题在于，游戏直接采用了电视剧里的声轨，没有经过降噪处理，于是NPC在说话的时候，也会把电视剧里的噪音一同带入，让人无语。而且NPC的语音和任务并无关系，来来回回重复一句话，听多难免烦躁。

至于游戏性，在这款游戏里还真难找。常规的任务+自动寻路，不过不失。值得一提的是，游戏的内挂非常强大，能让玩家经常切出去，不用对着游戏里各种让人无语的NPC，这也算是一种特殊的福利吧……



全面通缉

在本期《最终幻想XIV》那篇文章里（见后文），说到FF14开场环境险恶，《全面通缉》不幸中枪。不过现在这款游戏已经借着免费的潮流复活过来了，还混得风生水起，成为又一免费网游成功案例。

■晶合实验室 Oracle

《全面通缉》（All Points Bulletin，以下简称APB）是由GTA系列制作人David Jones自立门户创办的工作室Realtime Worlds开发并营运的MMO游戏。游戏于2010年6月29日在全美发行，同年8月Realtime Worlds即宣告破产，9月宣布关闭服务器。之后换GamersFirst接手，修复了一系列问题，改为免费游戏重归市场，不仅登陆了风头正健的Steam，还迅速登上Steam免费游戏榜首，仅仅半个多月，注册人数已经超过了300万。

比较难能可贵的是，APB开放了港服，这意味着我们不用代理也能顺利进行游戏。目前游戏可以在官网和Steam平台免费下载，由于Steam在国内的速度基本不靠谱，推荐大家使用官网下载器，也能达到全速。

之前的APB如同半成品，平衡性一塌糊涂，漏洞多得像筛子，上线一个月，外挂比人多。GamersFirst接受后也主要针对这些问题进行了修改，比如——

改头换面的付费模式

改版前的APB采用了一种非常特殊的收费机制：游戏世界分为社交区域和行动区域，玩家在行动区内每消耗20小时需支付6美元，在社交区内则完全免费。在国内免费网游厂商挖空心思将免费玩家和付费玩家紧密联系到一起的时候，我们的国外同行们却用这种收费机制将这两个玩家群体割裂开来，可想而知，这是不得民心的。最终APB只从每个付费用户身上平均赚到70美元，显然对不起4年的开发时间。

新版APB号称免费游戏，游戏时间是免费的，但游戏中存在一些收费项目，即道具商城。商城中的道具主要分为3种，一是游戏的高级会员30天，拥有高级会员身份的人虽然不会立刻变强，但升级赚钱什么的都会快许多；第二种就是直接影响游戏中实力的道具，就拿付费枪支来说，虽然属性没有多大改变，但多数具有比较强力的技能，在同等条件下完胜普通枪支。当然结合地形和技术，战斗也不是完全没有悬念；第三种就是我们俗称的时装了，没什么多余属性，只会让自己的人物看上去更有个性一些。

这里值得一提的是高级会员，价格换算成人民币大约是60元，它可以让你在游戏中获得的游戏币增加125%，获得的经验增加90%，还能享受20%的商城优惠，连技能冷却时间都能减少50%，更不要说更加丰富的个性化内容了。高级会员是游戏里的畅销货，可以说，要想玩得爽，高级会员是必不可少的。

平衡性增强

之前版本的射击感和驾驶感并不是很好，这是其次，关

键是制作方做出了一个很愚蠢的设定，不禁让人怀疑他们到底有没有玩过网络游戏。在游戏初期阶段，玩家进入游戏后获得首把武器射程只有25码，而老玩家所持有的武器却能打100码。新手如果被杀，他死都不知道咋死的。这会导致首批进入游戏的玩家会占有很大的优势，可以很容易地杀死随后进入的新手，而新手没有任何反击的机会。官方论坛中最多的帖子就是“我为什么会被虐杀”，GamersFirst接手后，解决了一些游戏自身的顽疾，也改善了平衡性问题。新玩家不会再轻易受到老玩家虐杀了，两大势力之间的差距也缩到了最小，不过这样进而导致了一个新的问题：

可能制作方考虑到如果把警察势力限制得太厉害，会影响两方人数平衡。所以在APB里，警察并没有这个“职业”本身的限制。警察一样可以当街杀人，警方也可以装扮得和黑帮差不多，猛一看上去难以分辨（难道这就是便衣警察）。基本上，除了勒索行人和开车撞地铺警方干不了，别的什么事都能干。这样下来，双方的人数的确平衡的，但也导致双方的差异性过小，起码我在体验了一个势力之后，就没有动力去尝试另一个了。

以上是APB相对于之前的版本比较显著的变化，鉴于APB虽然开通了港服，大家网络没了瓶颈，但由于游戏语言仍为英文，对于大部分玩家仍是较为不便的。下面大家可以跟我一同进入游戏，先行体验一下这款号称“网络版GTA”的魅力。

初期流程

进入游戏后，玩家首先要选择角色的所属势力，不同的选择对应了不同的任务和技能。倘若你选择警察，那么系统分配（注意是分配，本作NPC不提供任务，任务只能由系统派发）给你的任务就以追缉犯人、寻找被盗物品等“惩恶扬善”的任务为主。技能和黑帮比起来也大不相同，不仅武器有麻醉效果，还能使用电击、手铐等“警察天赋”。然而，扮演黑帮显然更符合“网络版GTA”的精神。

之后就是角色创建了，玩家能从丰富的进阶选项中手动调节角色外观，创好角色后接着进行新手教学，游戏会教我们一些基本的操作方式，与GTA系列相似，按下F键可以抢车、踹门、翻墙、爬梯、与NPC对话。网络游戏的场景大多不可破坏，但在APB中，路上的车、灯、垃圾桶、消防栓乃至提款机都能自由破坏，场景自由度非常高。

了解游戏操作方法后，接下来就是依照任务指引与提示完成各种破坏和平的行为了，有偷车、炸变电箱、撬门、泼油放火等等，甚至连使用高科技盗取提款机、改变卫星碟型天线都有。完成新手教学后就可以选择要进入的游戏地图。APB的地图分为3大类。第一类任务区，在这里玩家只要开启任务接收就可以不断的接到任务；第二类是战斗区域，也就PvP区域；第三类区域是社交区，你可以聊天、换装，打造自己的载具。游戏的诸多功能都需要在这个区域里实现。

之后就要由你自己去探索了。建议从任务区开始，所有玩家都在同一张地图内执行任务。你需要按下K键准备，等待几分钟才会开始任务，如果刚好有敌对势力也在准备状态，两方就会配对到一起互相牵制对方完成任务。即便没有配对，你也不要掉以轻心，因为任务执行到一半，仍会有敌方乱入，大大加强了紧张感。因为本作的重点就是双方势力的冲突，自然也就全程充满了玩家之间的互动了。

最后值得一提的是，本作任务指引也很贴心，需要玩家前去执行的任务都会以橘色图标指引，需要阻止敌对势力的任务则是以蓝色标示。忘掉语言障碍，尽情去战斗吧。











（上左图）同一辆载具可以容纳2~4人，可从窗户探出头射击
（上中图）玩家可以自定义服饰，不至于到处撞衫
（上右图）游戏里的武器以热兵器为主
（下左图）前面的爆炸显然预示着一场火拼
（下右图）游戏的人物创建拥有极为丰富的自定义选项



最终幻想XIV

在《梦幻之星Online》《大航海时代Online》《树世界》国服纷纷停运之后，《最终幻想XIV》能打破近年来日式网游难以在国内立足的局面么？

■晶合实验室 Oracle

《最终幻想XIV》（以下简称FF14）诞生在一个MMO的黑暗时刻——2010年夏，号称网络版“GTA”《全面通缉》刚上线就惨遭失败，一个月即关停，同期其它网游的日子也不太好过。但凭借着“最终幻想”这块金字招牌，之后的FF14还是受到了媒体和玩家的热烈期待。可惜由于游戏自身硬伤过多，开局依然不怎么成功。Square Enix被迫延长游戏的免费时间，这一延就是一年多。在这一年的时间里，国外MMO界发生了翻天覆地的变化，之前遭遇瓶颈的《龙与地下城Online》《指环王Online》《无尽的任务Ⅱ》等硬派网游纷纷走上了免费模式，迎来了在线人数的第二春，数倍于之前的注册玩家让运营商们喜笑颜开。这时候FF14突然宣布恢复收费，就显得尤为尴尬。而且官方还在关键的2.0版本到来之前，于今年1月6日就停掉了所有免费账号，实在让人难以理解。对此，游戏制作人吉田直树曾这样解释：

“也许这让其他人觉得诧异，但是在FF14开发地日本，MMO玩家的年龄都在40岁左右，习惯的是付费模式。日本对于免费模式以及微交易并不积极。免费模式还需要更长的时间来接受，在日本，人们对于微交易的想法仍然是糟糕的。”

这番言论表明，Square Enix似乎已经重新调整了目标群体，降低了对自身的期望，转而瞄准日本市场。考虑到亚洲对“最终幻想”系列的接受程度高于欧美，而亚洲正是免费网游的发源地，现在很难说清Square Enix此举是利是弊。最起码在国内，因为大众已经习惯了免费网游，月卡收费困难重重。而倘若免费，FF14相对核心的玩法又未必会受到国内免费玩家的欢迎，可能一样会两头不讨好。不过从中我们也可以发现，一款网游的成败，与收费模式并无直接关系。既然路横竖都不好走，只好靠游戏素质来说话了。FF14的素质到底如何，和现阶段市面上的网游有何不同？这正是下面这些文字将要探讨的。

包容性

一款外来游戏，面对国内玩家最关键的就是包容性。这包含了很多内容，比如文化包容性、操作包容性。这么说有点虚，打个比方，很多人不玩《魔兽世界》的理由就是里面的角色太难看。而从《燃烧的远征》开始增加了很多女玩家，一定程度上也归功于血精灵这个符合东方审美的种族。所以文化包容性，最直观的就是审美、FF14在这方面有得天独厚的优势，即不像欧美游戏那样五大三粗，鼻子眼睛头发脸蛋眉毛理论上有上万种组合，愣是捏不出一个俊俏点的角色；又不会像韩国网游那样万变不离其宗，鼻子眼睛头发脸蛋眉毛理论上有上万种组合，捏出来的角色始终有一股泡

菜味。相比较来说，日式游戏角色的审美是比较符合我们国内玩家的审美的。FF14在这一点上做得尤为出色，俊男美女十分养眼。得益于细腻的画面，游戏中的人物身体和面部细节都十分丰富，毛发效果更是让人赞叹，说是目前日式网游的顶尖画面毫不为过。至于野怪的造型，则在保证质感的同时兼备了丰富的想象力。当然你可以说国内很多主打“萌”特色的MMORPG也有很多可爱的怪物。但两种“可爱”给人感受是不一样的，这很难用语言来形容，打个不恰当的比方，这种差别就好比宫崎骏《龙猫》的可爱和《喜洋洋与灰太狼》的可爱，你能明白不？

除审美元素外，操作包容性也是玩家第一考虑到的内容。FF14的操作感受可以分为两方面来谈。跑步的时候手感极为出色，很少有MMORPG的角色在跑步的时候能超过《魔兽世界》的流畅度，而FF14在这方面做出了一个突破，无论是前倾加速还是减速惯性，都将真实世界的动作模仿得惟妙惟肖，跑动起来无比舒服，与《魔兽世界》相比有过之而无不及。但在另一方面，游戏角色无法跳跃，且由于独特的战斗模式，战斗动作也较为生硬，玩家只能慢慢习惯了。

特色系统

仅从美型的角色和舒适的手感就判断FF14能被大众轻松接受，未免太过武断了。事实上FF14是一款相当特殊的网游，继承了FF11的血统与日厂在游戏机制上的独特构思，FF14的游戏系统不仅会让人耳目一新，更有着相当高的门槛。首当其冲的便是战斗系统，将ATB、回合制和即时战斗融合在一起，形成了一种颇为另类的战斗方式。与常规MMORPG以技冷却时间为核心的战斗系统不同，FF14的每个技能都需要消耗一定的行动值，后者随时间逐渐积累，满足一定数值就可以发动各种技能，每种技能所需行动值又各不相同，某些还需要用到MP（魔法值）和TP（战技）。

除战斗系统外，FF14的角色养成系统也属于非主流，具有相当高的开放性，这源于FF11开辟的“一个角色，多个职业”的玩法。武器将决定玩家的游戏和战斗方式和成长，通过切换武器，玩家可以更加自由的选择自己扮演的角色。当然，前提是拥有相应的熟练度。这个系统的存在免除了其他网络游戏想体验新角色就必须重新练号的麻烦。角色改变手上所持的武器与工具，就可以改变角色的特性。比如手持剑盾的剑斗士、手持法杖的咒术士、手持斧头的樵夫，或是拿着生产工具变成锻造工匠等。而FF14在职业转换方面也有长足的进步，玩家可以随时随地的、随心所欲的更换职业。而不用再像FF11那样要跑回房间里才能更换职业。此种设计理念主要是希望让玩家游玩组队时更为方便，例如当组队时发现缺乏某种能力的队员，就可以更换武器，让玩家组队玩法更加具有弹性。

其它诸如任务系统、仆从系统、以太之光等等也颇具特色，限于篇幅，不再赘述。总之，你在FF14里可以找到完全不同于市面主流MMORPG的感觉。这在如今连快捷键都快要统一的MMORPG领域是比较难得的。

结语

早在FF11初期，Square就经历了漫长的亏损，之后逐扭亏为盈，并在接下来的几年创造了源源不断的利润。现在的Square Enix能承受得住同样的阵痛么？在欧美市场水土不服，免费模式半途而废后，Square Enix迫切地寻求赢利点。在巩固本土市场之余，品牌号召力尤在的中国市场或许会成为FF14扭转局势的关键。











（上左图）看到如此激烈的团战，你心动了么
（上中图）人物外貌设定选项非常多，一扫之前日厂的小气
（上右图）作为日式游戏，萌属性是少不了的
（下左图）有人觉得这个怪物很可爱，也有人觉得很重口味……
（下右图）这复杂的野外地图透露着一股单机游戏范儿



大作何以立足

今年是大作丰收年，很久没有看到如此密集的国外大作轮番亮相了。在腾讯首当其冲，拿到《剑灵》《上古世纪》等一干大作的代理权后，其它运营商也不甘人后，《时空裂痕》和《TERA》相继花落各家。此情此景，不由得让我想起了2006年。

■晶合实验室 Oracle

前不久，《星战前夜》（EVE Online）的中国运营商CDC Games宣布：由于与开发商CCP的代理运营合约已经到期，EVE将于2012年2月1日进入免费运营期，并会于2012年3月31日停止运营，关闭服务器，届时CDC Games对EVE的运营将正式结束。

EVE是在2006年在国内公测并运营的，这一年有很多国外大作相继进入国内，知名度很高的就有《龙与地下城Online》《大航海时代Online》《激战》。EVE是最难以被国内玩家接受的。时至今日，这些游戏的国服都死了，就EVE活着，而且还将继续活下去。在本文截稿前，EVE已经找到了新的代理商——世纪天成。至于以“硬派”“核心”著称的EVE为何能在休闲为主的中国游戏市场里存活下去，很多人将原因归结为冰岛与我国的合作上。事实上这款游戏在淡出大众视野之后，在线人数虽少但稳定，近两年还有所上升，补丁和资料片也一直在跟进。因为只有一个服务器，又是月卡，按人头收钱，所以营收也稳定，应该不至于赔本赚吆喝，当然合约到期要续约是另一回事。世纪天成接手后也算重视，还神叨叨弄了一个2012主题网站来造势，说明他们也是想靠这款游戏赚钱的，至于怎么赚，那是后话了。

2006年的其它游戏就没这么幸运了，死就死了。其实那个时候的网游大环境很好，再往前就是一片混沌，往后就是一片浮躁，而这个时候只要你的游戏不出大问题，正式运营后也都非常容易盈利。这也说明正是这些游戏出了大问题。有的是游戏机制本身有硬伤或出现Bug，因为是代理货，来不及调整，死了；有的是代理商资金链断裂，高层卷钱跑路，死了；还有的是游戏不符合国内玩家习惯，导致反响平平，又没有“总统现场视频致辞”这种事件保证，也死了。时隔6年，又一波大作来袭，此时的《魔兽世界》已经没有了当年这种咄咄逼人的战斗力，国内网游市场也早已今非昔比，变得更……浮躁了。

它们会成功么？

代理——自主——代理

代理市场着实低迷了一段时间，尤其是国内营运公司看着国外的王者在国内个个身先士卒，更是坚定了“水土不服”论。一方面，作为一名代理商，最缺乏的就是主动权。千辛万苦谈合作，搞宣传，游戏不火就得赔钱，万一火了还得提防合约到期同行来抢，总之就是闹心。另一方面，国外独占鳌头的游戏代理过来，连个水花都激不起来，实在让人伤心。与此相对应的，便是“自主研发”大放异彩，成就了

几家当今的业界大拿。这个市场成就了他们，他们反过来又影响了市场。如今业界氛围越来越浮躁，自主研发也不太好过了。自主研发的风险在于，在国内浮躁的环境下，你可能花了比代理还要高的费用，也不能保证最后产品的质量，搞不好还会发生主创被别人挖走的悲剧。

这个市场目前的现状是，自主研发是赚钱的。但这个市场无法催生出真正的大作，不是我们没能力，没创意，而是没氛围。与此同时，国外大作的消息让玩家心驰神往，供需关系越来越明确，产生新一轮的代理潮流也顺理成章。

只是，又回到了前面那个问题，它们会成功么？

都是抄袭CF的

经常上3DM看新闻的同学可能会注意到一个名叫“之达”的ID，之达在3DM很有名，因为他会不厌其烦地在每一条看过的新闻后面留下“都是抄袭CF的”的评论，即便不是这句，也总会和CF有关。因为坚持不懈，孜孜不倦，已经小有名气。之达总是扔下评论就跑，丢下一群不明就里的观众在那里理论：“你是脑残吧，《战地3》怎么会是抄袭CF的”“你才CF，你全家都是CF”……

很多人把之达当成腾讯雇佣的水军，要不就是无脑CF粉，但其实之达会一边发“抄袭CF”，一边跑到《斗战神》贴吧里喷《斗战神》抄袭“暗黑3”。某些看客这时可能就明白了，这是一个标准的“反串黑”，明褒暗贬，通过大规模发布“抄袭CF”言论来让别人对CF产生厌恶。而针对CF的反串黑已经成为一种文化，产生了无数“精神之达”。每一个和游戏有关的新闻或视频都有一定出现“抄袭CF”的评论，然后引起不明真相的群众谩骂。

这些“精神之达”之所以存在，可能是他们人云亦云觉得时髦好玩，也可能他们被真正的“XX是抄袭CF的”刺激过。

几年前，我回家乡过年，去一个朋友开的装机店帮忙，具体就是我在店里玩游戏，通过大屏幕显示在外面，以吸引过往的小朋友。我家乡是一个闭塞的小县城，连装机店在我们那里也是一个很新鲜的事物，我就在朋友那里玩刚发售的《使命召唤——现代战争》。在当年，就连我们这些“见多识广”的游戏人也会在第一次看到这款游戏的时候被镇住，更别说我家乡的孩子。我身后很快聚拢起一大群小孩，目不转睛地盯着激烈的战斗画面，这让我的虚荣心得到了极大满足。这时，突然有个小孩指着屏幕，说：

“这是CF的什么图？”

我相信我的遭遇绝不是个例，就算不是CF，你可能会在玩《指环王Online》的时候被人说“抄袭WoW”；玩《马里奥赛车》的时候被人说“抄袭《跑跑卡丁车》”；玩《军团要塞2》的时候被人说是抄袭《大冲锋》。

说起来，网游在国内取代单机变为主流已经10年有余，足够影响到一代人。现在大部分小孩第一次认真玩的游戏就是网游吧，他们对游戏的看法已经和曾经玩着单机游戏长大的这一代截然不同了。可悲的是，这十几年来，低质网游占大多数。这些从小被低质网游熏陶的孩子，还能接受国外的大作么？习惯了自动寻路，还有自己探索的能力么？我不得而知。鉴于我们的文化氛围，人们习惯于非黑即白，过于依赖自己的第一印象，一个人太容易说出“抄袭XX”了，只是现在玩CF的太多，中枪的几率大了点，在我看来，之达在用近乎行为艺术的方式来抗议这种情绪，虽然没啥用。

现在的《魔兽世界》已经不是当初那个《魔兽世界》，而现在这些大作进入国内市场，要忌惮的东西却更多了。它们会成功么，你的选择便是答案。









新闻评论

21楼 评论者：之达
我只知道用手机打不了cf，上古5，cod8这些神作~
对我们三大妈忠实的玩家来说arm就是p一个

（上左图）《大航海时代Online》停运，主要原因固然是出在运营上，但按键脚本也导致很多玩家离去
（上中图）世纪天成特意为EVE做的宣传网页
（上右图）除了“抄袭CF”，“抄袭DNF”也很流行，比如“《鬼泣4》抄袭DNF”……
（下左图）只要游戏品质能经受住考验，市场会做出选择
（下右图）之达言论变种

西坡的极限之道

TAS或许是一个让你觉得陌生的缩写，但倘若你经历过FC时代，你多半在网上看过类似“《魂斗罗》和平主义通关”或“《超级马里奥兄弟》最速通关”这样的视频，这就足以证明你和TAS有所交集，也是你将这个采访继续读下去的理由。

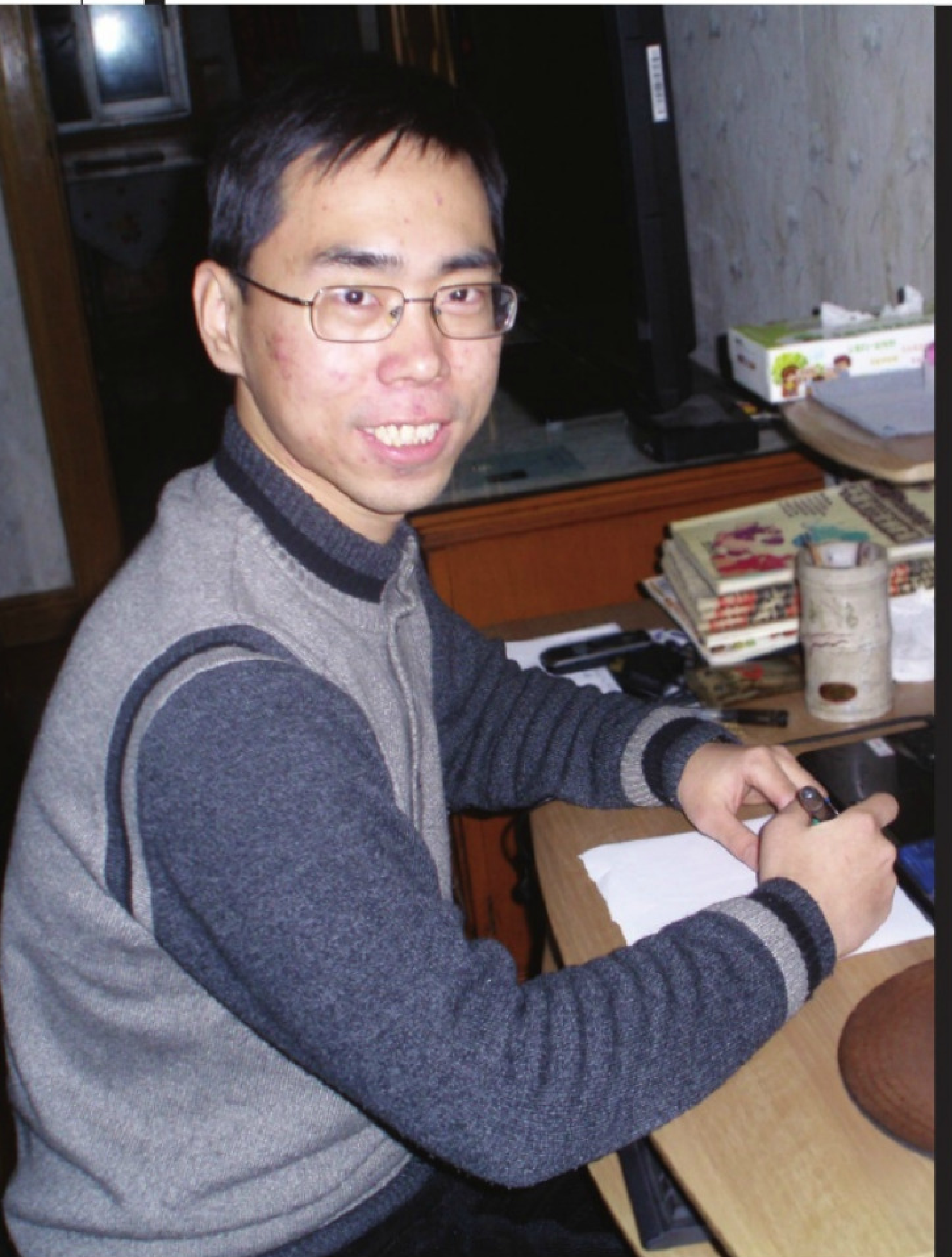
■晶合实验室 Oracle

西坡是TASVG的站长，他建立了这个国内著名的TAS录像站点，自己编码并制作了大量TAS录像视频，鼓励玩家投稿，汇集了一批TAS的好手。TASVG发布的视频在各大视频网站广泛流传，对国内TAS的发展和普及起到了不可估量的作用。

由于西坡十分热情，针对我提的问题，特地查阅了大量资料，专业精神让人感动。鉴于篇幅有限，我这个“外行”就不多废话了。但愿下面的内容，可以解决一些你对TAS的疑问。

Oracle： TAS根据含义的不同，似乎有不同的全称，比如Tool-Assisted SpeedRun和Time-Attack SuperPlay，你更倾向于哪个？

西坡： Tool-Assisted SpeedRun是一种早期的说法，



根据现在一些网站遗留下来的资料来看，当时没有一种能够准确辨别单机游戏水准高低的标准，时间似乎成了一个公认的最简单而又最直观的辨别方法。人们普遍认为一个时间很短、迅速流畅的通关影像作品是具有艺术性和欣赏性的，而且缩短时间的方法和技巧又被认为是体现玩家智慧和个性的一种考验。大家惊呼和期待玩家们展现一个又一个新的思路。你可能很难想象，为了缩短时间，玩家们会使用硬扛、故意受伤甚至是自杀的手法。我在《忍者龙剑传2》中使用了一个触碰怪物的小技巧，这个技巧的原理是利用到受创后游戏人物的身体会稍稍向上弹动一下的特性，完成了直接上第二层楼梯的任务，缩短了一大半的不必要的流程。

速度的观念深入人心，直到后来人们在原有纯竞速的基础上增加了一定程度的限制，例如“无伤”或者“和平主义”系列的限制，速度观才开始有所稀释，但是直到今日，时间性的评判标准依然占主导地位，并没有被取代。

我认为比起Tool-Assisted SpeedRun，Time-Attack SuperPlay的说法显得更具有时间和竞速的概念。事实上根据我了解，目前有些作品已经完全把速度这个概念放弃了，取而代之的是一种娱乐化的概念，例如幽默风趣的《热血物语》与要钱不要命的《怒首领蜂》大贪分。而且Time-Attack SuperPlay的说法也未能在直观上表达“软件、工具、辅助”等关键词的意味。如果能合并一下，理解为Tool-Assisted SuperPlay的缩写，即“工具辅助下的游戏精彩演绎”，则更为贴切了。

Oracle： 在你的记忆里，国内的TAS视频是在什么时候开始风行的。

西坡： 首先我得更正一个很严肃的问题，本人不是什么模拟界或者TAS界的前辈，有的玩家甚至把那句万年吐槽式的夸奖“我是看着你的节目长大的”的台词发在我的留言板中，让我情何以堪呀。悄悄告诉你们，我今年才26岁……还不到……我是在2006年初的时候注册了我的第一个网络账号并开始发片的，当时我的第一个作品是《沙罗曼蛇》，用的还是普遍的VirtuaNES模拟器。至于我开始从事该项目的初衷，就是因为已经出现了类似的作品，而且在各种模拟论坛和贴吧已经形成了一定的圈子，只是我想我可以比别人做得更出色一些。由此推断，当时应该已经开始风行了。

不过在2006年的时候，TAS作品的传播并不像现在这么容易。首先最占传播主导地位的视频播客没有普及，而且想要把一个操作文件变成一段视频是十分困难的，要用到视频采集卡之类的设备，因此要到处托人；原始的操作文件虽然小，不过当时也没有网络硬盘之类的服务，必须采用附件的方式挂靠论坛或者网站。说到那时候的论坛，“登陆查





（上左图）难度高到变态并以此闻名的鬼畜神作《I Wanna Be The Guy》也有一命通关的TAS视频
（右图）像《偶像大师DS》这种游戏也有TAS打法，只要能模拟，一切皆有可能
（下左图）在制作TAS的过程中，用Lua把相关的信息如Boss血量显示在游戏屏幕上
（下中图）又一款TAS工具，Replay Input

看”“回复可见”还有“扣分下载”是多么地让我们望洋兴叹。尽管条件十分艰苦，我依然记得就在当年涌现了一大批TAS爱好者，那个时候的原创作品也是最多的，甚至在《游戏机实用技术》和《电子游戏软件》这些主机游戏杂志上都能看到当时最杰出的视频影像。

Oracle： *这么几年过来，国内的TAS氛围有没有变好？与AcFun和Bilibili这些弹幕网站的兴起有没有关系呢？*

西坡： AcFun和Bilibili这些弹幕网站最大的优势之处首先是它分享的便捷性，采用直观的视频形式分享，简单且容易上手；其次是回复的即时性，可以在你需要讨论的时间点直接以弹幕（字幕）的方式添加回复，时效性大大地增强；最后就是它的趣味性，一部优秀的严谨竞速类视频如果还能增添几分随意性和幽默感那就更棒了。而AcFun和Bilibili特有的吐槽文化氛围正好起到了给了TAS作品锦上添花的效果，代表弹幕“我的童年又一次被毁了”“Boss快逃”“混蛋，要好好走路”“骚年，你又卖萌了”“我刚登场就死了，让我多活一会儿”……可以说AcFun和Bilibili等弹幕网站在TAS视频的分享和普及上起着至关重要的作用，时至今日还有网友乐此不疲地往这些站点搬运和投稿最新的TAS作品，很多玩家通过AcFun和Bilibili了解和学习新的TAS技术。所以十分感谢AcFun和Bilibili。

Oracle： *在上面提及的视频网站里，一个优秀的TAS录像总被很多人评论为“作弊”，你是怎么看待这个现象的？*

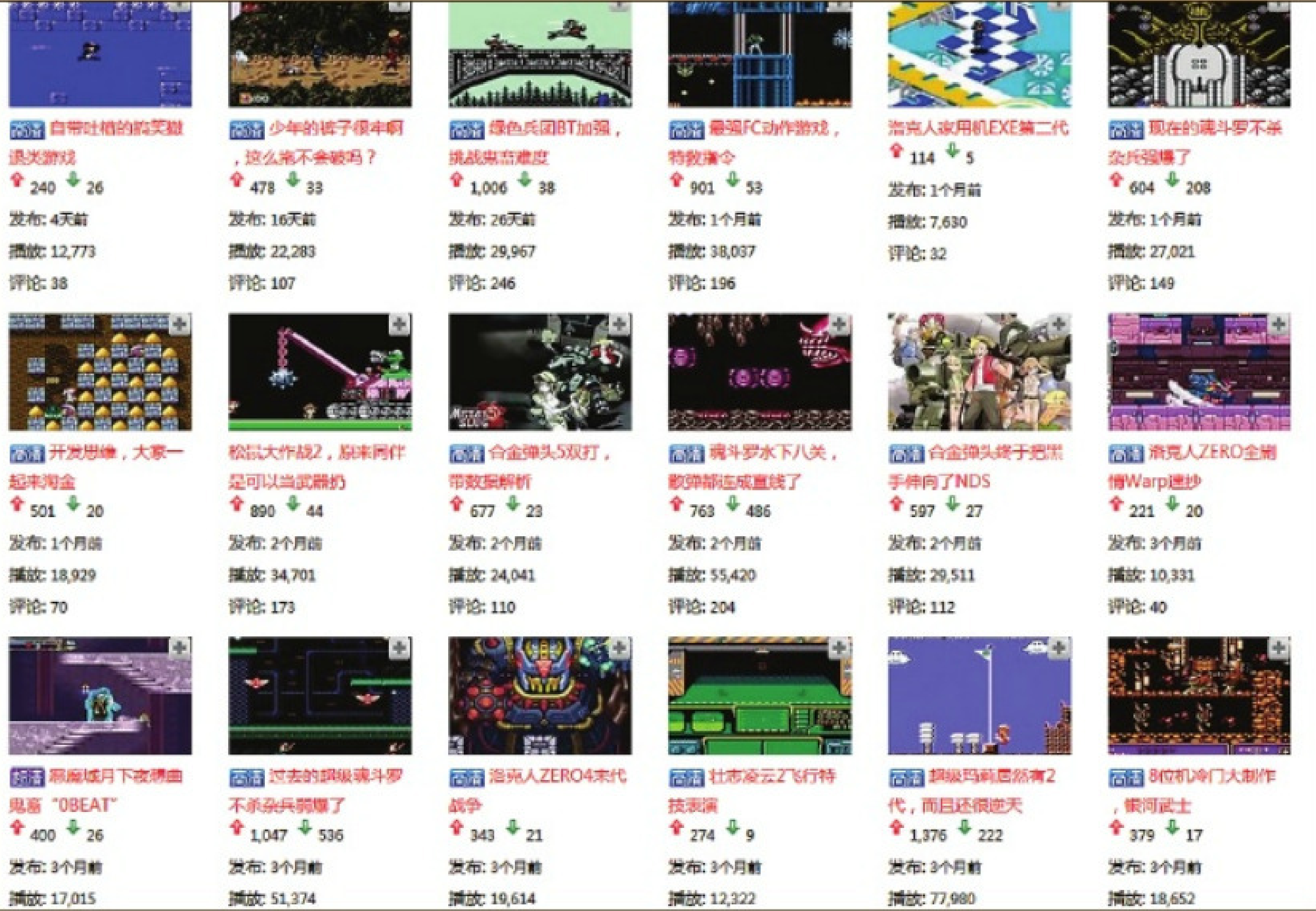
西坡： 这个问题严格上说，任何一个TAS录像都有可能被认为是“作弊”。我已经在百科中阐述并证明TAS是不可作弊的。不过面对今天这个问题，我还是想从两个方面分析产生这种局面的原因和我对待的方式。

首先是不明真相的观众的观点。俗话说耳听为虚，眼见为实。人们普遍喜欢采用直观的方式来接受信息并做出判断。TAS的精妙之处不仅在于它的极限性，更在于它的不可思议之处，你很难想象一个在一个游戏视频里，拿着初级武器等级超低的家伙杀怪居然比高等级加神器还快，所以这个时候应该已经开始产生质疑，这只是一种实力上的质疑（我想CS高手在平台上都会被质疑吧）。然后观众们又看了一部TAS，可能是一款射击游戏——是的，射击游戏是被抨击作弊最多的类型，因为你可以看到相对清晰的射击过程，这是一种画面上的质疑。比起前者“实力上的质疑”，“画面上的质疑”更占主导。

第二方面是TAS反对者的观点。他们对TAS有一定的了解，知道大体上的概念，但是这类人群对于游戏价值观的理解和TAS玩家截然相反，可以说是相互站在对立面。他们认为游戏的概念就是还原游戏实体主机的真实性，一切在原始主机上不能实现的东西都被视作为外加的、图谋不轨的和作弊的东西，即使你没有篡改任何数据。我见过一些极端的实体派玩家认为“一切模拟器都在作弊”，甚至认为“你在实体机上用了连发手柄，也算是一种作弊，因为原始主机上根本就没有”。

不论是上述那两种类型的人群，我觉得都是可以理解的。你很难把你的思维灌输到别人的脑袋里，就好像你同样很难把别人的钱装在自己的口袋里一样。每一类人群都有自己的想法和理由，面对这样的问题，我通常都不会去解释和争辩，让每个人自己去思考问题，这就是给予观众最大的尊重，而我所做的只是给想看我节目的人呈现出更多更好的作品。当然，如果我们每个人都能多一份宽容和理解，我相信我们的环境自然就会变得更净化，所以不喜欢看的观众就赶紧Alt+F4吧。





（左上图）TAS的制作已经远远超出了“玩游戏”的范畴，比如常用的Lua Script脚本——背景图是不同时间点下芯片插槽的位置通
（左中图）用Ram Watch可以较为清楚地看到游戏的隐藏信息
（左下图）在Bilibili，每一个人气高的TAS视频总伴随着无尽的“外挂”争吵
（右图）在TASVG的视频空间里，有着大量精彩的TAS视频

Oracle：似乎很多TAS独有的操作技巧很容易被普通玩家误会为修改器，你能在这里介绍一些普通玩家不了解的诀窍么，比如像《魂斗罗》里的秒杀Boss，利用模拟器按键冲突Bug来实现的一些操作等等，也好给那些对TAS感兴趣的新手一些入门建议。

西坡：我认为意识是最关键的。近期我浏览了一则新闻，是关于韩国“星际争霸”比赛的报道《MBC监督表示就Flash vs Light比赛将提出申诉》，我还特地上网看了那场比赛，野兵营的意图就是要封锁对手的战术，但是Flash却不按常理地侦查到了，Flash的SCV突然改变方向是问题的根本所在。国内对此问题的评价只有一个，这是神一样的意识，如果不是亲眼所见而是放在国内平联机台上的话一定会被当作弊剔除出局的。

作为一名资深的TASer，我在这里总结了一些TAS常用的意识：

1.在屏幕向任意方向延展并且游戏允许损命或者伤害的时候，可以尝试采取死亡或者跌落的手法，这样你可能会重新出现在你需要延展的地方。

2.在一些清版的格斗游戏中，例如街机的《三国志2》，主人公的死亡可以带动周边敌人的伤害，那么请试试故意死亡吧，很有可能正好凑巧干倒一片敌人。

3.想把主人公的攻击频率提高？方法有很多，例如采取按键、地形偏移、换人和切武器等方式取消攻击硬直。

4.游戏允许冲突键位的同时输入，需要测试例如“左右”“上下”及其它组合的效果，在某些游戏中极有帮助。

5.很多游戏都是可以穿墙的，穿墙的技巧有很多，例如身体的卡位、受伤后的弹动（正好弹在墙里面）、人物切换后的位置偏移、频率很高的暂停还有键位冲突的使用等。

6.空间的临界点，在这个空间点正好达到目标，不偏不倚，是会产生奇迹的。超级马里奥就是一个例子——旗杆你怎么了？为什么不降下来呢？

7.时间的临界点，在这个时间点正好达成目标，不多不少，是会产生奇迹的。《刀锋力量》就是一个例子——Boss你怎么了？我还没打你就死了？

8.绝大部分的平面游戏都存在屏幕设计的Bug，通俗地说，向左穿越屏幕会来到屏幕的最右边，向上穿越则会来到最下侧。很奇怪吗？这就是数据的溢出。

9.很多游戏的伤害判定不是像它看起来的那样广，试着靠近一点，或许一点事情也没有。

10.特意的歪曲和跳关。在某些非常凑巧的场合，例如跌到谷底、跑到屏幕外等，那么恭喜你，你很有可能穿越到了下一关。

11.如果能让Boss一直处在屏幕外面的话，他有可能永远也出不来了，那你就直接过关了。

12.某些巧合的因素会提前触发计时器，比如一只奇怪的蹦来蹦去的青蛙。

13.把看似不可能的东西变成可能，认真你就赢了。你有没有看过把《魂斗罗》的霰弹枪玩成冲锋枪的？我见过。

14.我又想说，屏幕延展是个好东西，使劲拖吧，来回拖，拖出一片新天地。

15.把小概率事件变成大概率事件，把大概率事件变成全概率事件，运气掌握在你自己的手中。

16.不要剩余过多的奖励，例如没打完的子弹和没使用掉的道具点，因为它会成为过关后的累赘变成无用的分数。

17.可能存在一定的加强道具，别吝惜时间，花点功夫得到它，会起到事半功倍的效果。

18.同伴可以用来用，也可以用来卖。双人游戏中，出卖你的战友看起来不是一个好作风，不过似乎会很有效。

19.用相克的打法去消灭敌人吧，《恶魔城》可不光只有贝尔蒙特家的人。

20.把一整套连续的动作分解成若干不同的微小动作，牛顿告诉我们这就叫“积分”。

21.合理地运用伤害，能起到出奇制胜的效果。

22.合理地运用死亡，能起到一本万利的效果。

23.游戏中也会存在许多无用的数据和计算，尽量消除它，不然产生的延时会影响整体的流畅感。

24.在可变前进速度的游戏中，保持最大的前进速度。

25.文字游戏可不光只是选项而已，玩菜单也能玩出溢出，这恐怕就是高手吧。

Oracle： *TAS有没有向新平台发展的方向呢，比如移动便携平台，一些新的主机模拟器？*

西坡： 根据我的理解，我认为任何可以加载相应软件的平台，甚至是智能机都能实现TAS的应用。不过可以实现未必代表可以发展。一部好的TAS作品需要多个辅助工具的应用，并且要随时随地地中断和切换，例如我一边开着模拟运行窗口，一边看着内存读取查看器，盯着色板显示查看器，用着反汇编Debug，对比着帧数查看器……很难想象如何在iPad或者Android平台上实现这样的多进程应用。就目前来看，MAC上也只能实现常规的TAS应用，所以“TAS应用”目前最好的发展还是基于PC环境下的Windows平台。不排除在未知的将来能够发展出什么新的平台，总之还是蛮期待的。

Oracle： *最后一个问题也就是很多有关TAS论战的核心，TAS既不能反应操作，也不是外挂，但又借助了辅助设备，你觉得它最大的意义是什么？*

西坡： 我认为TAS最大的意义有3个：

第一：它塑造了一部电影或者一部魔术，而且这部电影和魔术是如此的精彩，以至于让看过它的人受到很大的震撼，惊呼“拜托，求求你告诉我这是怎么办到的？”，此时观众一定都会体验TAS的魅力，回味它的流畅感和艺术美。这也是3个意义中最重要的一个。

第二：它体现了玩家的个性。或许你不曾意识到一个概念叫“玩家个性”，游戏中有体现玩家性格的地方，不过通常来说这些个性转瞬即逝，很难在单机过程中体现出来。TAS恰如其分地保留了这种元素，就像DNA一样，烙印在他的TAS作品里。我们通过反复品味过程，可以欣赏到作者的细腻、霸道、豪爽、干脆和谨慎，通过创意的思路领略作者的高明和智慧，这是如此的有意义啊。

第三：它提供了一种理论上的可能。广义来说，TAS是一种利用游戏辅助工具来增进游戏趣味的方式。但TAS与金手指不同。金手指是直接去破坏游戏的原始数据，达成不可能发生的现象，例如主角的生命力永远是100%，金钱与弹药无限等。TAS的精神则是不变动游戏的数据，仅仅借工具将游戏的按键忠实记录下来，再利用播放功能来重现游戏过程。理论上在极端的状况下，这些过程是可以在实机上达成的。人们喜欢TAS是因为TAS在令人惊奇与不可思议之外，尚存着一种真实感。因为即使几率趋近于零，在亿万分之一的可能性中，这些高超的游戏技巧确实是有可能发生。因此TAS比较着重在于娱乐性而非竞速，很多TAS作家投入创作，将自己的TAS录像如艺术品般放在网络上提供给TAS爱好者欣赏。P

（本文部分图片由TAS作者mtvfl提供。）



（上左图）双人配合有时会产生一些特殊打法
（上中图）用Memory Watch可以查看关键内存地址
（上右图）TAS很多时候考验的不是操作，而是策略。比如资源分配的问题，前面有一辆坦克，用榴弹秒掉可节省2秒，但这会不会造成Boss战火力不足导致延长3秒？这都是需要考虑的问题
（下左图）打开TASVG主页，首先映入眼帘的就是最新上传的TAS录像，旁边是几个讨论专贴
（下右图）如图右侧所示，用Lua脚本显示详细的按键出招过程


Presented by CAPCOM CO.,LTD
DIRECTOR EIICHIRO SASAKI
RESIDENT EVIL® 6
■策划 本刊编辑部 ■执笔 攻城学院兔老师

人民群众对打僵尸这种喜闻乐见的娱乐活动的喜好有多高？《死亡岛》《丧尸围城2》余音未绝，《浣熊市行动》即将开始，哦别忘了还有“使命召唤”之纳粹僵尸一类的存在。C社也终于不甘寂寞，在全国人民欢度春节期间正式公布了《生化危机6》——据说已经偷偷开发了两年时间。由此看来，转战于世界各地的僵尸们无愧为各大游戏片场最忙碌的群众演员。

从浣熊市到世界危机

《生化危机6》的背景设定于浣熊市事件后的10年，僵尸爱好者们的老朋友里昂·肯尼迪君（Leon S. Kennedy）正站在他的私人朋友美国总统身边，等着总统大人在电视讲话中向公众揭露有关生化恐怖分子活动的真相。可总统的讲话才刚刚开始，街道上就爆发了针对平民的生化恐怖袭击，而总统本人也当着里昂的面变成了一只状似僵尸的变异怪物。同在现场的女特工Helena Harper不忍下手，按照僵尸片传统，里昂不得不用武器来面对自己曾经的朋友。随后，《生化危机4》中登场过的情报员Ingrid Hunnigan告诉里昂，有一个住有大约7万名居民的小镇爆发了生化危机，那里的居民大多被转化成了僵尸……

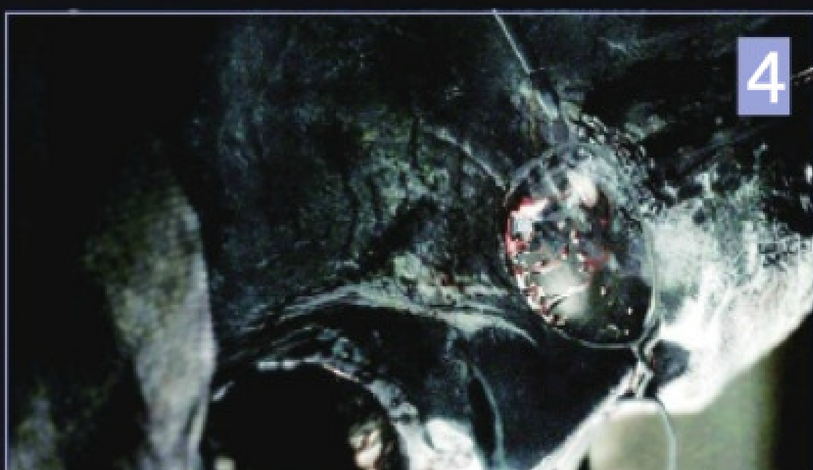
当然，处于生化灾难里的不只是这个美国小镇，同为资深拍僵尸能手的克里斯·雷德费尔德（Chris Redfield）与BSAA的特遣小队则来到了“九鼎古国”疑似香江沿岸的地带（这个城市在游戏里叫做“兰祥”，谐音请自行联想……），试图排除一场潜在的生化危机。偏偏此时克里斯还与队友发生争吵，争吵的焦点是一名导致多位BSAA特工死亡的不明女子，看来Shiva不在克里斯的脾气要暴躁许多。

最后登场的无名雇佣兵则是日式游戏中常见的大叔脸正太音角色，将接替《生化危机4》中的里昂所承担的护花使者的角色，保护前总统的女儿Ashley Graham四处逃窜。不过他的身份似乎比里昂的更特殊，预告片里提到“他们想要得到他的血液样本”，更是出现了追击者追杀这名雇佣兵的场景。

与此同时，世界各国爆发了大规模的病毒感染，没有哪个国家是绝对安全的——就像最新一部电影《生化危机——惩罚》的预告片里那样，危机已经在全世界蔓延。这个场景道出了《生化危机6》的主题——在游戏正式公布前一天，C社开通了一个先行预告网站，网站上用红字写着“No Hope Left”一行大字。













1.本作在“生化危机”系列15周年庆典上正式公布
2.这大概是所有游戏大作里设计得最草率的Teaser Site，没有之一
3.里昂流程正如他自己所说，“又是一次浣熊市事件”。真是岁月不饶人，相比《生化危机4》，里昂胡子拉碴，有变成大叔的危险
4.美国总统一露面就变成了僵尸，这位总统名为Adam Benford，并不是《生化危机4》里的Graham总统
5.Helena不敢相信眼前的一切，她是直属总统指挥的秘密特工
6.Helena向里昂承认，事情可能是她引起的……
7.僵尸的互动性大大增强，不管你的火力多强，这个家伙可以一路狂冲并扑在里昂身上

600人的大杂烩风格？

C社紧随预告片发布了一段制作组访谈，3位东瀛友人微笑着介绍自己在《生化危机6》制作团队中所担任的职务，并补充说明：“我们什么都不能说，不然会和卡普空纠结起来……”不过，还是有一句话很值得注意：“我们有一支多达600人的团队。”请注意，多达600人的团队！这句话往好的方面理解就是我们兵多将广，人多能办大事；往坏的方面理解就是，限于在一年左右将游戏拿出来的制作周期，我们不得不动员600人团队分工完成。从目前公布的游戏演示视频看来，我们可能要用稍微恶意点的角度去理解这句话。

宣传视频刚公布时，不少人根据那段与《生化危机4》如出一辙的里昂演示视频揣测《生化危机6》的操作风格会接近四代、五代的第三人称越肩视角和操作方式，整体体验则会接近《生化危机2》的求生型恐怖游戏风格——制作人小林裕幸（Hiroyuki Kobayashi）的说法是，本作的风格是“栩栩如生的恐怖”（Dramatic Horror），游戏将有更大的环境，更令人印象深刻的体验。换句话说，《生化危机6》将会改变始于《生化危机3》之后的重火力打猎风格（一直有玩家吐槽，那一身重武器跳进去扫射僵尸或黑叔叔的风格哪还是“生化危机”，分明是僵尸和黑叔叔为了保护家园而对抗凶残冷血的主角），让主角凭着一把手枪或格斗刀（预告片里里昂可以双手各持一把武器），再加一把草药来与敌人周旋。当然，敌人也不会全都是提着板斧的大叔大婶和火力凶残的雇佣兵，数量较少、主要依靠偷袭来吓主角一跳的传统生物武器将会回到我们的视野，让《生化危机6》成为真的恐怖生存，而不是入侵丧尸们的美好家园。

不过随后克里斯的战斗视频也许会改变我们的初步印象。在这一段演示里，克里斯和他的队友都是全副武装，抱着军用武器在已经变成战场的城市废墟里穿行。这段演示的画面表现更加细致，风格更接近《战争机器》一类的越肩视角掩体射击，主角的动作更加灵活，有许多滑铲、近身搏击的动作，都是此类游戏乃至新型FPS里流行的风格，甚至还有一段在掩体后被巨大触手袭击的片段。为了适应掩体射击的整体风格，克里斯面临的敌人也变成了手持武器的敌人和变异生物，而不是大量的僵尸。视频中的对话暗示，克里斯小队面临的敌人不是简单无脑的怪物，而是某个在背后操纵，导致多名BSAA成员死亡的女子，使得这段游戏有了些许悬疑电影的氛围。制作组也表示，游戏的体验更像是“使命召唤”掀起的电影体验感，他们会在战斗中穿插各式各样的爆炸与突发事件，通过控制脚本，让随时可能出现的戏剧性变化来绷紧玩家的神经。

如果《生化危机6》真的能把上面这个风格玩得转的话，倒不失是一件乐事——想想那些无视《使命召唤——黑

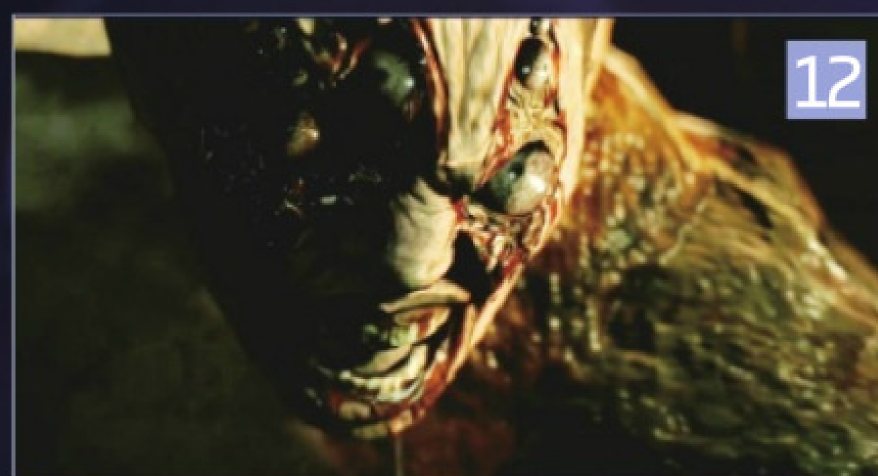












8.克里斯一出场就没给香港狗仔好脸色
9.克里斯在这个场景里的主要敌人好像都是人类
10.等等，克里斯你是在玩坦克嘛！
11.克里斯在被怪物亲吻前刚来了一个标准的滑铲动作
12.具有重生能力的新怪物——J'avo





13.不知名的第三主角登场!
14.雇佣兵主角的流程大多用来跟怪物贴面接触了
15.截杀雇佣兵与“碍事梨”的怪物与追击者相似
16.“世界需要你!”果然男主角被妹子救是系列传统
17.这个年轻人似乎对病毒免疫，所有人都想要他的血
18.这个镜头表明Helena也是可操纵的人物之一
19.黑暗、局促场景里恐怖感十足，而僵尸的皮肤细节看起来好逼真……
20.直升机必须坠毁打酱油……













色行动》的正篇内容而直奔纳粹僵尸模式的玩家，就知道这个人人都爱打僵尸的游戏市场对一款画面精美、动作流畅，还可以合作揍僵尸的游戏具有多么大的需求。

接下来露面的第三主角无名佣兵的视频又是风格一转，既非里昂视频中的求生型恐怖游戏，亦非克里斯视频的越肩视角掩体射击。他的视频中充满了近身搏击、翻越障碍物之类的内容，一会儿空手格杀敌人，一会儿和总统千金“碍事梨”互相搀扶着跳楼躲避追击者。

最后制作组在谈论多人游戏时释放的消息更叫人大跌眼镜——《生化危机6》将会支持多达6人的合作模式！虽然由《求生之路》和《使命召唤——战火世界》掀起的4人合作打僵尸风潮一直劲头十足，但这6个人合作打僵尸会是什么样子？就算6名角色不是武装到牙齿，可6把战斗刀上上下下享受一番，也足以把路遇的僵尸什么的大卸八块了。如此推测《生化危机6》的合作模式倒是颇有人追着僵尸跑的喜感。当然，也有可能是6名角色分成两组或3组行动，毕竟从目前的消息看，本作作为系列正传，将有最大规模的人气角色回归，艾达·王（Ada Wong）、雪莉（Sherry Birkin）、威斯克（Alex Wesker）、吉尔（Jill Valentine）等都可能在新作中露面。

所以，当谈及《生化危机6》会有哪些新特性时，我认为它最大的新特性莫过于上面所说的“大杂烩”3个字——6角色乱入追杀僵尸的多人合作模式、死亡竞赛和夺旗混杂的联机对抗模式、看上去风格迥异的多主角单人剧情流程，再加上号称600壮士的豪华制作阵容，让人禁不住怀疑这游戏是否是分包给若干个制作组，他们加起来刚好就是600人。

新的生物武器来袭！

如果要说这游戏还有什么新特性的话，我们只能在视频中挖掘出一种新的生物武器。这是一种基本上还保持着人类外形的变异生物，只是在头部长出了类似复眼的视觉器官。视频中的BSAA队员在将它痛打了一番后惊呼：“这家伙的组织正在再生！”似乎是暗示这种生物兵器与《死亡空间》中的再生怪一样，能在被击倒后的十数秒内恢复成形继续战斗。而克里斯所在的BSAA特种部队也遭遇了敌人的伏击，一种类似于跳雷的装置发射了大量的针状物，被感染的BSAA特工全员肿胀并爆裂燃烧。

如果《生化危机6》能按预定时间在今年11月20日发行，我们将有机会在这许许多多风格迥异的游戏片段里体验新生化怪物带来的刺激。而且我们有提前体验的机会，现在预订5月22日发售的《龙之信条》的玩家会得到《生化危机6》试玩版的通行证，Xbox 360用户7月3日就可以第一时间体验到Demo，PS3用户要等到9月3日。本作PC版确定存在，会在主机版发行后一段时间面市，具体时间未定。P

PC/PS3/X360

生化危机——浣熊市行动

■Resident Evil: Operation Raccoon City■射击■Slant Six Games■CAPCOM■未定■江苏防弹手柄



你能用丧尸做尸盾，不过，嘿……注意后面！



到处是二代的经典角色舔食者



将对手打到冒血，剩下的让丧尸来解决……



QTE挣脱失败，你的损失不仅仅是扣血，还要感染病毒

《浣熊市行动》的小队合作、职业划分、技能解锁等新要素，完全颠覆了系列传统

本作在“枪枪枪”的主题上要比评价趋向两极的五代玩得更加过火。然而无论系统如何大改特改，你要面对的敌人依然没有变化：僵尸、活体生化兵器（BOWs）以及美军特种部队——后者在与本作时间平行的二、三代中的“戏份”，只是躺在路边的尸体罢了，同系列中出场就被击落的直升机相比，简直连打酱油都算不上 。但本作中，这些奉政府之命前往浣熊市调查事件真相的特战精英们，将成为负责消灭雨伞公司罪证的佣兵（USS，安布雷拉生化紧急对策部队）的强劲对手。根据PSM杂志的试玩报告，这些人类敌人拥有极高的AI，“正面压制+侧翼包抄”的战术玩得非常溜，想躲在掩体后面同对方耗血是根本不可能的。

在BOWs方面，从最低级的丧尸狗、暴君·改，到传说中的“复仇女神”都会登场，高级的BOWs将让玩家找到Boss战的紧张刺激。从个体角度来说，面对“追爷”这样皮厚肉糙、速度惊人，且背着RPG、拎着加特林机枪的家伙，你将感受到打不过、追不上、跑不掉的绝望，唯有整个小队出动才有生存的可能性。

“生化”系列中的僵尸从战斗力上来说，处于整个食物链的最底层。本作里的僵尸会发挥数量优势，从各个方向包夹小队，一旦玩家们的站位和打击角度出现问题，就很容易被分割包围。此外与特种兵、BOWs不同，僵尸是无限刷出来的，你的“清场”只能保证一段时间的安全，且在扑杀它们后不会掉落任何补给品。

利用感染者和变异怪物的习性，玩家能在3种敌人之间制造“内讧”。比如，你受伤流血后会导致周围刷出更多的僵尸；同理，在你将敌人打至流血状态后，闻到味儿的僵尸就会转而攻击他们。被僵尸咬死并不是最悲剧的事，最悲剧的是感染病毒（没有撑过逃离僵尸血盆大口的QTE），在病毒发作前，你能在尸群面前获得短暂的隐身时间——它们并不会攻击T病毒的携带者，但如果你在时限内没有找到抗毒血清，就会变身僵尸。哦，也许……摇摇晃晃地在浣熊市的街上闲逛，也是个不错的选择？

最后，本作PC版发售日未定。

栏目编辑/梅林粉杖/merlinpinkstaff@popsoft.com.cn 美术编辑/落琪

PC/PS3/X360

质量效应3

■Mass Effect 3■角色扮演■BioWare■Electronic Arts■2012年3月6日■天津 Etiempo



与薛帕德并肩作战，改变银河战争的结果！

2012或许是世界末日，而对《质量效应》的世界来说，绝对是银河末日

经过两代的艰辛努力，薛帕德一行依然无法阻止收割者大军降临的厄运。他们在一代打败了收割者的先锋，二代摧毁了代理人收集者的基地，如今的薛帕德再一次肩负起拯救世界的责任。可是，面对收割者的大军，仅凭小队作战显然是螳臂当车。如何联合全银河的力量，说服所有种族放下成见一致对外，如何募集、调配资源，组成牢不可摧的防御阵线等等，都是摆在薛帕德以及玩家面前的难题。这一切都将在太空歌剧的最新一幕中揭晓。

想要更好地打击收割者压倒性的气势，并最终打赢这场艰难的战斗，显然光靠薛帕德一行是远远不够的。银河之浩瀚，遍地狼烟，可诺曼底只有一艘，薛帕德只有一个。因此，三代不光是讲述薛帕德如何再次力挽狂澜拯救银河于水火的故事，同样也描述了银河中其他个体奋力抗敌英勇战斗的传奇。这一部分是通过本作全新的多人模式“银河战争”来体现的。

多人模式如今已经是欧美单机游戏的标配，BioWare早在“质量效应”初代就考虑过加入多人模式，但因无法与单人故事背景完美结合，一直都处于搁置状态。但在《质量效应3》里，机会出现了。因为加入了收割者全面入侵的史诗般氛围，多人模式得以恰当地引入到游戏中。然而“银河战争”并非单人剧情模式的附属物。《质量效应3》的多人模式自成一体，脱离单人冒险的叙事框架，放眼银河整体，以全新的角度来参与这场战争。

整个银河在多人模式中被划分为不同的区域，绿色表示已夺回的星域，黄色表示悬而未决的星域，红色表示收割者/赛博鲁斯星域，不同的区域分布着不同的任务。在多人模式里，玩家扮演的也不再是指挥官薛帕德，而是可以自定义的全新角色，选择种族、职业、升级技能，加入特种部队执行特别任务，最终有战略性地夺回银河，扭转整个战局。

所有的任务地图都来自单人冒险或是系列中的经典地点，每个地图都有各自独立的剧情，比如在有极端冰冻天气的Novaria星球，赛博鲁斯在这里建造了一座基地——不试着夺取它一探究竟吗？通过使用这些单人故事中的场景，BioWare



世界的末日来了……



银河战争的地图选择界面



多人模式也是为银河命运而战


人类的战士火力强大


Quarian工程师


Drell先锋具有生化能力



这就是我们的领袖——薛帕德女士


队友躲在掩体背后，伺机出动


Salarian渗透者是十足的太空忍者


在这个任务里，持久战之后是侵入电脑环节

希望能够将单人模式和多人模式紧密联系起来，而不是像硬塞给你的。

任务开始时有过场动画交代剧情，开打后，初期类似于《战争机器》的持久战模式

会不断地有敌人出现。打退敌人、完成初期阶段才会得到新的任务目标，比如破坏装置、拆除炸弹或是上传数据等等。

多人模式总的来说还是以战斗为主，不过为了让游戏更有挑战性和耐玩度，也带有积分系统。通过击杀、协助、存活、完成任等方式可以获得经验值和金钱奖励。游戏结束后，可以升级自己的角色、花费金钱购买全新的强化物品等等。你还可以通过排行榜的形式对比同伴或是全球其他玩家的成绩，带给你继续战斗的动力……

通过多人模式，玩家能首次直接控制非人类角色。多人模式提供了来自系列的六大种族可供选择：人类、Turian、Krogan、Salarian、Asari和Drell。每个种族预置都有3种不同的职业方向。比如人类职业，可以选择拥有爆炸性子弹的战士，或是有生化能力的先锋、工程师。Turian和Salarian虽然掌握有高科技，但更倾向于支援型角色，比如医疗兵。Asari和Drell则是使用生化超能力的高手。强大的Krogan，当仁不让的承担了坦克的责任，手握有致命的霰弹枪和生化超能力，此外，他们还能施展无可阻挡的冲锋能力，宛如暴怒的公牛般撕开敌人的防御阵线。不同的种族在玩法上也是各有千秋，这取决于他们的“种族天赋”，如Krogan坦克虽然可以吸收伤害，但他无法翻滚。职业上也是如此，Biotic可以掀飞盾牌兵的盾牌，让其赤身暴露在我方的火力下。不同的种族以及职业搭配肯定会给多人模式带来多样的乐趣。

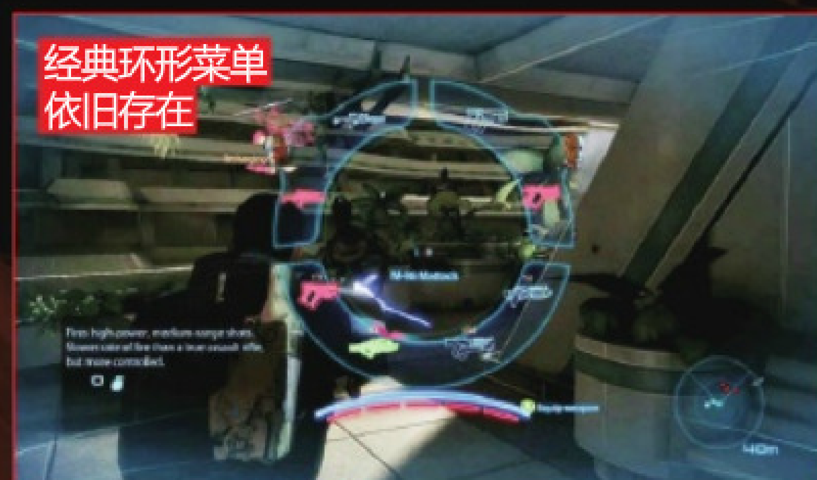
但《质量效应3》的多人模式终究不是网游，作为一款单机游戏的补充，它倾向于让玩家能透露高节奏的战斗，而不是疯狂的升级和练小号。玩家通过自定义角色的护甲，就可以在种族和职业间轻松转换，转换后可以单独提升这些不同的角色能力。虽然角色的等级上限只有20级，但是技能选择和武器自定义系统已经足够让你在多人模式的战术和组合上挖掘深度。

总的来说，多人模式的战绩代表了你对银河战争做出的贡献，它最终会对单


多人模式的任务结算界面



多人模式的一局任务完成


经典环形菜单依旧存在



升级技能画面，似乎回归了一代的系统

人故事产生影响。通过在多人战斗中的努力，可以提高“银河战备”等级。和《质量效应2》类似，三代中薛帕德也需要通过各种方式（人员、武器、资源、军队、舰队等）为最终决战做足准备，你为这场战役准备的越多，就越能将故事转向积极的一面。不过，BioWare再三安慰单机党：只靠单人模式，玩家依然可以积累足够的资源达成游戏的完美结局，银河战争只是提供了更多的选择。

游戏的执行制作人Casey Hudson曾多次提到，《质量效应3》的难度将会是系列最高

除了对战斗系统进行一系列的优化和改进，加入武器自定义、职业专属能力外，为了照顾那些对射击游戏并不擅长的玩家，《质量效应3》提供了3种不同的难度设定。

动作模式适合喜欢射击战斗而不在乎游戏剧情的玩家，在这个模式里，剧情的对话选择会由系统自动进行，让玩家只专注于枪枪枪的部分，默认的战斗难度为普通。相反，更关注游戏故事而对射击感到很棘手的玩家可以选择故事模式，在这个模式里，战斗难度为最低，剧情对话选择全部需要手动回答。对那些既喜欢战斗又注重剧情的，《质量效应3》还提供了RPG模式，采用了系列标准设定，战斗难度普通、剧情对话手动选择。这3种难度可以在游戏中随时切换，最大程度的方便玩家们的游戏体验。

在角色方面，一代的小队成员大多归队，Garrus、Tali、Liara、Ashley、Kaiden等人都会出现在薛帕德的队伍中，二代成员也纷纷确认将会再次出现，是否能加入队伍或许还需要玩家的努力。三代的新角色也不少，新的队伍成员James Vega会替代二代黑人小哥Tyler的位置，作为一名经验丰富的战场老兵，相信能成为你战斗的好帮手。根据一些传闻，三代的新成员中或许还会包括一位先贤Prothean种族的队友，非常让人好奇。

“质量效应”系列要求将游戏改编成电影的呼声也不断被提起。如今，这一想法终于成为现实。传奇影业（Legendary Pictures）已经出手，出品方打算邀请《我是传奇》的编剧Mark Protosevich为电影书写故事，影片将会以游戏初代为背景展开，但情节或许会是全新创作的。P



新角色James，他是一位经验丰富的老兵


Liara和她的技能界面


回归的队友Tali和Garrus

PC/PS3/X360

壮志凌云——强制锁定

■Top Gun: Hard Lock■射击■505 Games■505 Games■2012年3月6日■江苏防弹手柄



“大雄猫”统治天空的时代一去不返，现在都玩高科技隐身战机了

在《壮志凌云——强制锁定》中，阿汤哥饰演的那位F-14飞行员Maverick已经成了大叔

玩家将要扮演的是一位愣头青，你将在昔日帅哥的调教下，继续各种“上帝开飞机”的惊险表演。

本作和飞行模式无关，是一款街机风格的空中射击游戏。它的战斗系统比著名的“空中割草”游戏“皇牌空战”系列还要过火，比方说机炮弹药和导弹数量都是无限（但连续发射多发后，需要冷却一段时间才能继续使用）。与“皇牌空战”不同的是，本作中空空导弹的追尾能力相当强悍，被锁定后光靠简单的绕圈动作无法规避——你需要用更加暴力的超机动，才能在危局中寻找到一线生机。超机动是通过手柄上的右摇杆发动的，可让机体实现快速的“滚筒”动作，或开动加力器，让战机以“开火箭挂”的方式直线冲刺。

副标题所指的“强制锁定”，是这款游戏战斗系统中的一个重要部分。在捕捉到目标后，按下对应键键进入Hard Lock模式，此时摄像机会离开驾驶舱，出现以玩家战机为中心点的全景广视角。玩家只需要将十字线对准目标，AI就会自动控制战机飞行。P



Hard Lock状态下一切操控交给电脑，你只需专心瞄准

PC

将军2——全面战争之武士之殇

■Shogun 2: Total War - Fall of the Samurai■策略■Creative Assembly■SEGA■2012年3月23日■江苏防弹手柄



新军的战斗力与外国老兵息息相关，得外援者得天下！

在《将军2——全面战争》的独立资料片《武士之殇》中，Creative Assembly誓将西方人对日本历史的猎奇心理进行到底

因为在他们看来，是西方力量一手推动了“日出之国”的现代化进程。除了英、法、美三国的陆战队将要介入倒幕派和佐幕派的斗争外，我们还将看到全新的战略单位——外国老兵。外国爸爸就是牛，将他们配属到新军之中，就能大幅度提高士兵的经验值获取速度和对火器的运用能力。

在战略系统方面，铁路将彻底改变贸易与后勤的格局。在两块相邻的领地中修建火车站，铁轨就会自动连接。通铁路的地区不仅会在经济上呈现蓬勃发展的局面，玩家还能在最多两回合以内，将部队以快速机动的方式部署到领地上的任何位置。

铁甲舰的到来，使具有坚船利炮优势的一方，可以在战略地图上直接轰击敌人的沿海设施、城市和部队。不仅如此，在登陆战中，向着敌军炮台英勇冲锋的海军陆战队员们还能直接呼叫己方舰炮的远程支援——难道无线电也被提前发明出来了吗？P



铁甲舰不仅用于海战，还能直接毁伤陆地目标

DS/PC/PS2/PS3/PSP/Wii/X360

职业棒球大联盟2K12

■Major League Baseball 2K12■体育■Take-Two Interactive■Take-Two Interactive■2012年3月6日■江苏防弹手柄



封面人物是底特律老虎队传奇投手Justin Verlander

投球是棒球运动中最基础也是最关键的环节，一支没有灵魂投手的球队，想取得比赛的最终胜利无异于天方夜谭

在经历了评价一般的前作后，《职业棒球大联盟2K12》制作组专门为新手们制作了训练这项基本功的二人对决模式。从中我们将看到MLB本赛季最著名的击球手的特点以及惯用战术，让你在面对这些"陪练"的时候反复调整，找到他们各自的命门，在赛季中碰到他们"真身"的时候做到心中不慌。

对新手而言，在每次掷球后都可以通过辅助讲解系统，了解球速、旋转和线路等具体数据。更重要的是，结合对方的技术特点，你可以知道这种手法的效率究竟如何，然后以高亮方式标注出应付对手的最佳球种。

更重要的是，本作为击球者们增加了全新的动态AI系统，也就是让电脑球手有了学习能力。无论你是靠速度和力量吃饭的快速球高手，还是走技术路线的变化球投掷专家，AI击球者都会分析你所偏爱的球种，甚至可以识破你的假动作。因此，倘若你过分依赖一种投法，那么电脑击球手就会进行有针对性的布置。P



面对更聪明的投手，击球者们不能再幻想一招鲜吃遍天了

PC/PS3/X360

山脊赛车——无限

■Ridge Racer Unbounded■竞速■Bugbear■Namco Bandai Games America■2012年3月6日■江苏防弹手柄



这座名为碎片湾的城市，甚至还有许多的街头广告……等着你去破坏！

"山脊赛车"系列的外传作品《无限》充斥着美式暴力赛车风格，你可以施展各种爽快、流畅而夸张的漂移，目的不再是为了积累分数、获取高评价

而是快速填充你的能量槽，为各种撞击和破坏的主题服务。

我们看它有多美式：在气槽填满、车体呈现斗气状态时，按下喷射键不仅会瞬间增加你的速度，还会大幅度增加你的强壮度。这样你就可以驾驶车辆一头撞向场景中那些标注好的位置，如铁栅栏、水泥墙，从而打开一条捷径。需要特别指出的是，打开捷径后，游戏并不会像《争分夺秒》那样立刻关上大门，尾随车辆依然可以分享由玩家创造的这条"小路"。因此选择在何时激活斗气状态，这将催生出一门"恩将仇报"的腹黑战术。

《无限》看上去更像是《火爆狂飙》与《争分夺秒》的结合体，它将前者充满侵略性的竞速体验和暴力美学场面（本作中也有类似Burnout的Crash Cam回放），与后者如同战场版的灾难赛车场面结合到了一起。游戏还将自带有一个场景编辑器，玩家将可以在三维沙盘上创造属于自己的暴力都市。P



关卡编辑器意味着游戏有更长的生命力



海贼无双

■One Piece Kaizoku Musou■动作■Omega Force■NBGI■PS3■2012年3月1日■日版

毫不令人意外，Omega Force制作组将他们的“无双”精神延续到日本第一大动漫作品“海贼王”的世界。游戏将分为冒险关卡和无双关卡。冒险关卡中充分再现了动画中的恶魔果实的能力，其中主角路飞的“橡皮果实”的各种能力都展现出来，通过橡皮果实的特殊能力进行一些跳跃或高难度动作是冒险关卡的乐趣之一。无双模式就和同类型的游戏别无二致了，亮点是招式会完全忠实于原著，同时角色也会随着剧情的发展不断进步，衍生出新的招式。在冒险关卡中，玩家主要是操作主角路飞来主导故事的发展；在无双模式中，玩家可以从同伴的视角来展开不同的冒险故事，众多人气角色如索隆和娜美等都可以使用。和伙伴发动连携攻击也是游戏的一大特色，在战场上当索隆用刀砍杀敌人的时候，玩家也可以切换路飞或吉来形成高伤害的连击。

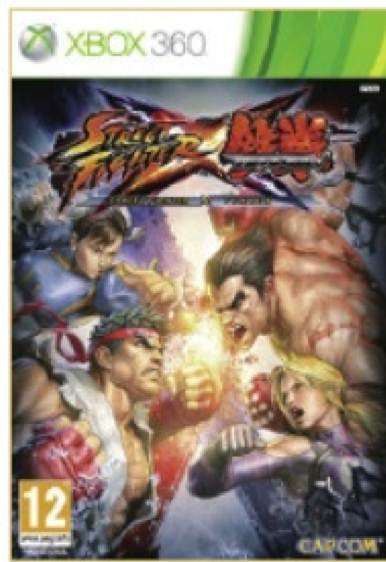
游戏中会出现很多Boss战，而Boss多数都是有恶魔果实能力的。Boss战斗基本分为两个阶段，第一个阶段Boss不怎么使用能力，第二个阶段Boss已经破釜沉舟，会使出他全部的撒手锏。



冒险关卡由路飞来主导故事的发展



游戏充分再现了动画中的恶魔果实的能力

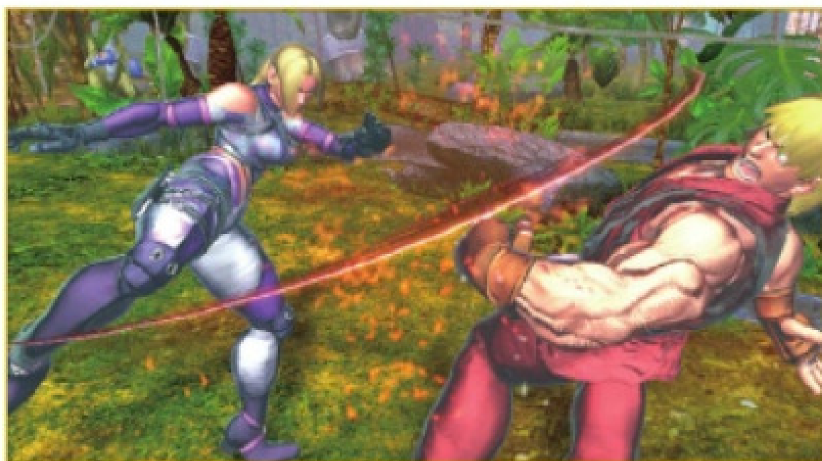


街霸X铁拳

■Street Fighter X Tekken■格斗■CAPCOM■CAPCOM■PS3/X360■2012年3月6日■美版

又一款“穿越式”格斗游戏，将C社旗下的“街头霸王”系列和NAMCO旗下的“铁拳”系列合二为一，收录了两部作品中的人气角色，同时将采用2对2组队战斗的形式展开对决。由于本作是以“街头霸王”的世界观为基础，所以将采用2D画面，“铁拳”中的人物将被2D化，且将延用6键操作模式，针对原本为4键操作模式的“铁拳”进行了一些优化。有趣的是，两大公司的吉祥物——CAPCOM的洛克人和NAMCO的吃豆人也会出现在游戏中，为游戏增加别样的乐趣。

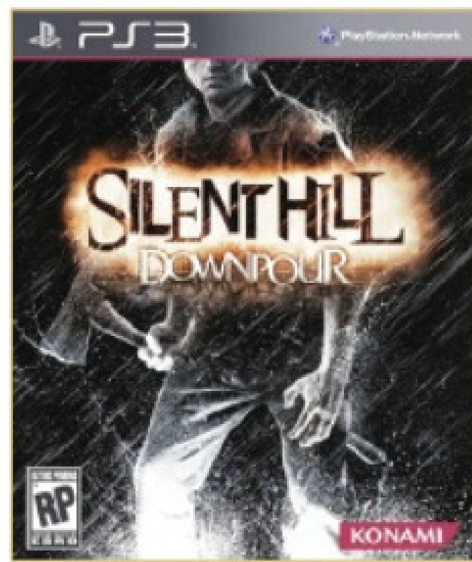
本作新增了独创的宝石系统，宝石分为属性宝石和辅助宝石两种类型。属性宝石顾名思义是用来提升角色的属性的，包括攻击力、防御力和速度等参数都可以自行调整。辅助宝石就是对战斗中的操作起到辅助作用的，比如自动抓投或自动防御等功能。新系统“潘多拉”则和游戏的剧情相关，玩家可以在战斗中主动牺牲掉一名同伴，以换取恶魔觉醒般的力量“潘多拉”，相当于强力的爆发状态，各项属性都有所提高（详细前瞻请看2012年1月中旬刊）。



“铁拳”中的人物将以2D的方式再现



本作将采用2对2组队战斗



寂静岭 暴雨

■Silent Hill: Downpour■冒险■KONAMI■KONAMI■PS3/X360■2012年3月13日■美版

阔别3年的系列新作将以全新的角色和情节重生，只有故事发生的场景是系列不变的主题“寂静岭”。游戏一开始，主角Murphy Penleton在被押送到监狱的途中遇上车祸。当他醒来时，发现只有他一人幸免于难。Murphy马上意识到这也许是他重获自由的唯一机会，在慌不择路的情况下，他走进了那个在浓雾中沉睡的神秘小镇——寂静岭。

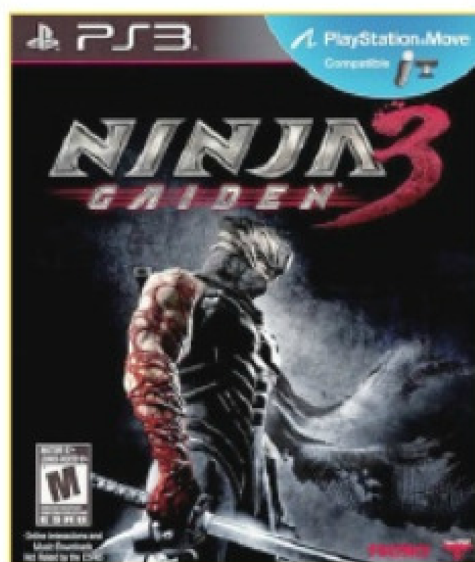
本作将会新增支线任务。假如单纯把主线剧情打穿，最多只需要8～10个小时，但要完成所有的支线任务，游戏时间将达到20小时以上。本作强调生存恐怖的氛围，不会注重战斗，玩家能携带的武器十分有限，且有耐久度，比如木制武器很容易坏。你的武器多数是日常用品，比如玻璃瓶、菜刀等，所以逃跑比和敌人硬拼更加明智。本作会根据故事产生新怪物，而不是将系列的经典怪物硬塞入游戏中。怪物将直接关系到主角的背景，比如主角过去的某些事情和水有关，就会在游戏中表现出来——雨下得越大怪物就会越多，对主角的心理也会造成较大的影响。



本作同样带有浓厚的宗教色彩



孤身走入寂静岭，但你并不孤独……



忍者龙剑传Ⅲ

■Ninja Gaiden III■动作■Tecmo■Koei Tecmo
■PS3/X360■2012年3月15日■美版

硬派动作游戏的代表作品“忍者龙剑传”又回来了，该系列以凶残的战斗、流畅的操控以及不向玩家妥协的难度而著称，在日式动作游戏中独树一帜。也许是为了让普通玩家更容易上手，本作的难度大幅降低，血量会逐渐回复（忍法槽将会在你打倒一群敌人后恢复一定的血量），弓箭也带了自动瞄准功能，总体来说杀敌变得更轻松了。尽管困难难度下的敌人血更厚攻击更高，但和前作还是相差甚远。

本作除了有以龙隼为主题的故事模式之外，还有线上多人模式“世界阴影”。多人模式同时支持8人联机，包含自由战斗模式和4对4团队死亡模式。玩家可使用自定义人物来参战，自定义内容包括肤色、眼珠、声音衣服背后图案的汉字等。在团队作战中，玩家将被分成两个小队，必须在限制时间内尽量打倒敌人来获得“Kill Point”，比较最后的得分。由于本模式是忍者间的厮杀对战，因此讲究隐密行动与战斗技术，在战斗中除了杀人累积点数外，还必须设法达成针对每个玩家下达的不同的“密令”才行，只要完成“密令”要求，就可以获得额外的经验值奖励。


别怕，本作的难度将大幅降低


“忍龙”系列一直是日式动作游戏的代表



龙之信条

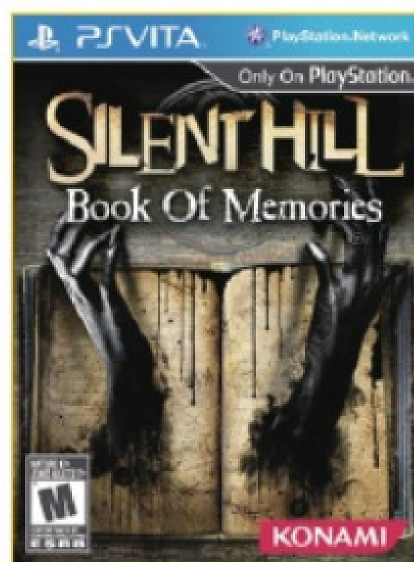
■Dragon's Dogma■动作角色扮演■CAPCOM
■CAPCOM■PS3/X360■2012年3月27日■美版

本作是由《生化危机4》和《鬼泣4》的制作人小林裕幸负责开发的一款原创动作角色扮演游戏。故事发生在一个以捕鱼为生的小村庄Cassadis，巨龙的袭击打破了村庄的宁静，并偷走了主角的心脏。主角以“觉醒者”的身份获得新生，肩负打倒巨龙的使命。在旅行途中玩家可以雇佣同伴士兵（最多3名），与他们一同挑战各种传说中的生物。在这款奇幻背景的游戏中，玩家可以看到一切中世纪冒险所包含的东西：剑、盾、匕首、法师、巨大的狮鹫，还有龙！游戏世界是开放式的，有无数任务和风格各异的场景等待玩家发掘。

本作拥有9种职业和数量繁多的技能，组合出不同的技能也是游戏有趣的地方之一。技能需装备于武器上才能发挥作用，玩家可装备主、副两种武器，并随时切换。玩家还可学习“能力”（Ability），只要装备就可以生效，能够提升人物的属性，对战斗非常有利。实战过程中比较讲究玩家的按键操作，以法师举例，这个职业释放魔法并不是使用魔法点数，而是按键蓄力，按键时间越长法术的威力就越大，但要注意不能被敌人的攻击打断。


游戏中包括弓箭手、法师等九大职业


与传说中的生物战斗

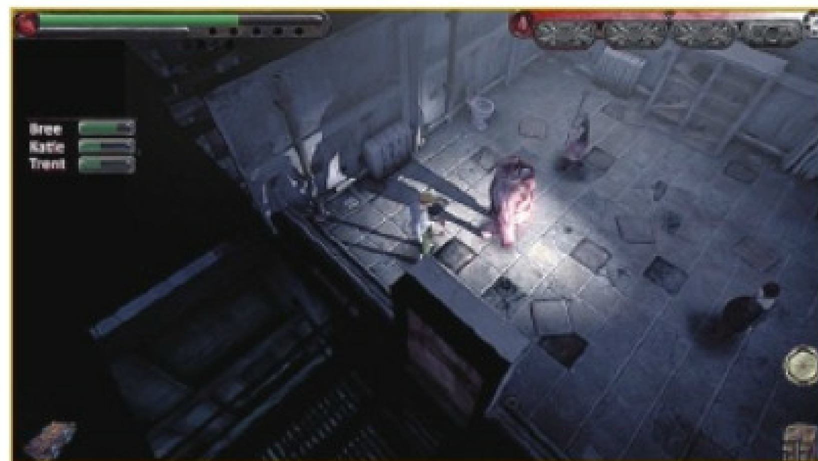


寂静岭 记忆之书

■Silent Hill: Book of Memories■动作■KONAMI
■KONAMI■PSV■2012年3月27日■美版

本作是一款支持4人联机的动作冒险游戏。在本作中玩家扮演的不再是根据故事情节而生的主角，取而代之的是玩家自己创建角色，用自身的能力去克服各类超自然力量，玩家还可选择不同的职业来体验故事。此外，在系列中出现过的武器、生物等也将会在本作登场。在故事的开始，玩家收到一本写满回忆的诡异之书。通过改变书中所写的内容，玩家有机会改变故事的走向，重新书写过去以及未来。

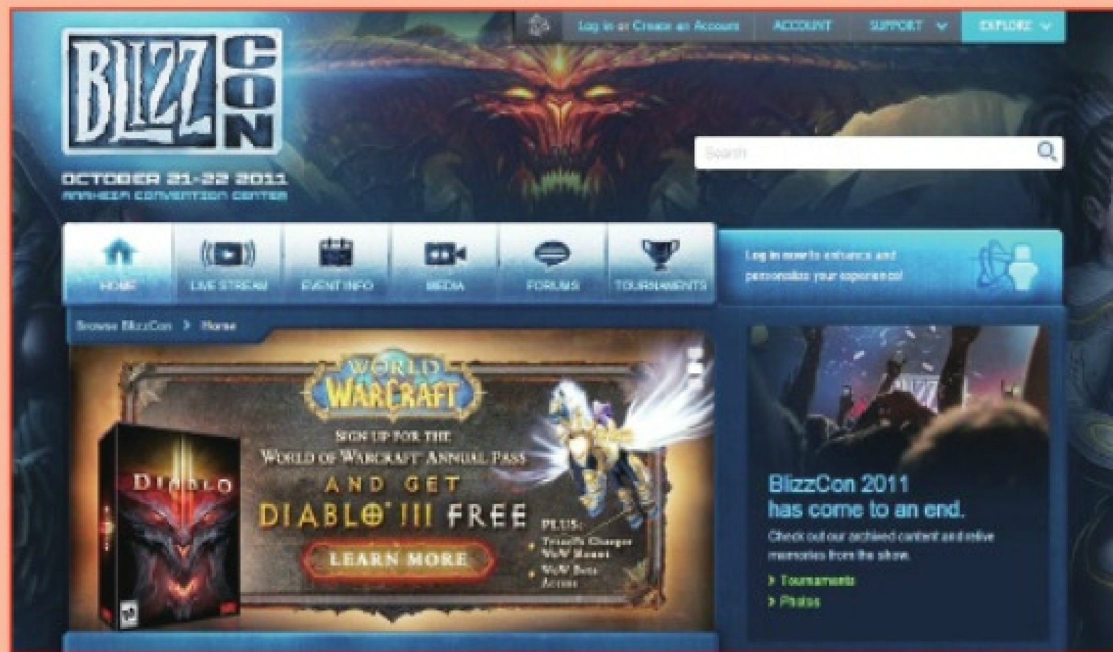
游戏采用的是上帝视角，还融入了一些RPG元素，如生命值等，玩家需要与同伴组队合作杀怪，整个游戏有点像“暗黑”系列。游戏中的武器，就像《寂静岭——暴雨》一样是会损坏的。玩家只能拿到有限的枪支和弹药，因此近战武器就变得特别重要，但是近战武器会在使用的过程中逐渐变钝，需要尽快打磨或重新从怪物身上获得。由此可见，《记忆之书》和系列的其他作品是不同的。本作将把生存、恐怖要素的重心移至动作和合作部分，当然作为一个PSV上的外传，如此设定倒是有几分新意。


与系列不同的是，本作采用了45度俯视角


联机作战是本作的一大特色

本月头条

2012年暴雪嘉年华宣布取消


暴雪嘉年华官网的官方新闻稿

暴雪娱乐宣布，2012年的暴雪嘉年华将不会举办，取而代之的是2012年底将于亚洲举办的电子竞技赛事“2012年战网世界冠军赛”（2012 Battle.net World Championship）。官方解释说，做出这个决定主要是因为，暴雪2012年必须进行的工作非常繁重，虽然他们清楚会令忠实的支持者们感到失望，设计者们自己也很期待嘉年华上人头攒动的热闹场面，但举办一次嘉年华不仅需要众多游戏设计人员参与，还要暴雪的客户服务、品质保障、公共关系、市场经营等各个部门群策群力。2012年暴雪有3个项目在同步进行：《暗黑破坏神Ⅲ》《星际争霸Ⅱ——虫群之心》以及《魔兽世界——熊猫人之谜》，这3款大作都要在2012年内推出，而且暴雪已经承诺要加快《魔兽世界》资料片的开发进度。另外，几个重要系列的续作/资料片都在开发当中，也意味着暴雪在2012年的嘉年华上不会有什么震撼性的信息公布。因此，取消今年的嘉年华，把人力物力都集中到新游戏的开发上才是更明智也是对玩家更好的做法。

头条看点： 官方人员表示，作为补偿，2013年的暴雪嘉年华将有更大的规模，也会更精彩。

■《魔兽世界》4.3.2补丁正式上线

经过数周的测试，《魔兽世界》4.3.2补丁正式更新，这个小补丁主要是修正一些无法通过Hotfix在服务器端直接修正的Bug。另外比较重要的是加入一项新特色：允许邀请战网上的实名好友组成跨服团队，一起进入除巨龙之魂外的各种旧团队副本（包括普通和英雄模式）以及战场。这对一些鬼服的玩家，以及很多苦于找不到足够志同道合的朋友来完成各种冷门成就的成就党来说都是个好消息。在4.3.2补丁更新的同时，暴雪也会给巨龙之魂副本加入与冰冠堡垒的设计类似的Buff，帮助更多的团队能击败巨龙之魂的首领。冰冠堡垒的Buff主要是提高玩家的生命值、伤害和治疗等，每次5%逐步提高，最后增加到30%，这样玩家出了冰冠堡垒就会感觉自己的角色变弱了很多。略有差别，这次的Buff是降低巨龙之魂中所有怪物的生命值和伤害，第一次降低5%，之后每隔几个星期追加5%。根据蓝帖说明，4.3.2补丁将是CATA最后一个补丁。虽然按惯例，在资料片更新前会有一个4.4之类的补丁来加入新系统，但那可以被看做是《熊猫人之谜》的一部分。

■《魔兽世界》将不再兼容Windows 2000系统

暴雪娱乐宣布，为了给将要到来的资料片《熊猫人之谜》做准备，《魔兽世界》将来的补丁都不会再支持微软的Windows 2000操作系统。微软已经在2010年停止了对该系统的技术支持，这意味着，仍在使用Windows 2000的玩家都应该在《熊猫人之谜》推出前更新操作系统。

暴雪月评

WoW里的春节

我对春节只有两个感觉：一个是俗，一个是累。每年春节都一样的套路，忙忙碌碌做上一大桌菜，有鱼有肉，吃到消化不良；看春晚，然后例行公事地露出不屑的神情挑各种毛病。而各种风马牛不相及的媒体，也必须牵强附会地寻找各种跟春节有关的题材——哈，我正在写的，不也就是想把春节跟“魔兽”牵扯起来么？

重视中国市场的暴雪，很久以前就在游戏中加入了春节事件，而且还算是挺了解国情的，比如日程基本和春节吻合（今年就是开始于大年廿九）；还有爆竹啦，焰火啦，甚至只存在于古代传说中，现在不通过网络游戏普及都没多少人知道的“年兽”；还有到世界各地甚至副本深处去找各位长者领取红包。不过话说……红包里面只能开出些没用的东西就不对啦，应该改成直接开出金币，而且今年100明年200后年500，这样才更符合现实情况嘛，况且游戏里也是每个资料片更新后通货膨胀越来越厉害啊。

至于累呢，春节其实就是折腾啊，春运买票啦，往来奔波啦，大吃大喝啦，走亲访友啦，给压岁钱啦，一晚上到处放鞭炮焰火吵到一宿睡不着啦……春节期间生病的人增多，除了饮食和天气寒冷的关系，或许也有因为身心俱疲而支撑不住的吧。这点在游戏里也是一样，奔波于各地找长者拿先祖硬币用于购买宠物，实在是单调得很，跟别的节日到处开火焰糖罐一样。既然暴雪很喜欢随机要素，为什么不设计得更多样化一些呢，比如改成去找升级、做任务时碰到过的相识的NPC；还可以根据你的统计和成就等情况产生不同的对话，比如：“你今年操纵拍卖行又赚了不少吧？”“趁着开新补丁，宝石卖了很多吧？”或者：“你个废柴，之翼到现在还没打过呀！”


每年例行，找各地的长者拿红包。暴雪的老爷们闲着时也想想怎么能让它更有趣一点吧……

大地的裂变 ■制作：Blizzard Entertainment ■运营：网之易网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://www.battlenet.com.cn/wow/

“魔兽”最常见最稀有坐骑一览

■福建 Coldwind

前段时间，有国外网站做了一个统计，统计了约640万个《魔兽世界》85级角色的坐骑拥有情况，于是我们有了一个最烂大街的坐骑和最稀有坐骑的详细列表。

最烂大街的坐骑

1.图1.深渊海马，70.35%。在瓦丝琪尔做不到10个任务就能取得，同时也说明将近30%的人可能从未涉足这个水下区域。

2.青铜幼龙，54.82%。在WLK初期还有强力队伍出售这个坐骑呢。

3.雪色狮鹫，26.18%。联盟飞行坐骑。

4.蓝色驭风者，24.03%。部落飞行坐骑。

5.棕色骑乘骆驼，23.68%。拉穆卡恒声望奖励，CATA声望都很容易提升。

6.褐色骑乘骆驼，23.32%。同上。

7.黑色狮鹫，22.19%。联盟飞行坐骑。

8.茶色驭风者，21.25%。部落飞行坐骑。

9.金色狮鹫，20.57%。联盟飞行坐骑。

10.黄色其拉作战坦克，18.73%。单刷安其拉门口的小怪就可以取得。

11.绿色其拉作战坦克，18.32%。同上。

12.蓝色其拉作战坦克，18.22%。同上。

13.迅捷白马，18.16%。人类种族坐骑，一来人类角色是最多的，而人类声望崇拜也很容易达成，有些角色甚至先跟人类达到崇拜而不是自己的种族。

14.绿色驭风者，17.80%。部落飞行坐骑。

15.迅捷褐色马，16.96%。人类种族坐骑。

此外上榜的还有星骓，暴雪最早推出的网店坐骑，2011年圣诞又搞了降价促销；以及迅捷美酒节赛羊，这个啤酒节坐骑改成酒桶开出后掉率果然很高。

最稀有坐骑

1.包1.霜山羊，0.000002%。旧版矮人史诗坐骑，这些坐骑7年前就绝版了。

2.赤狼，0.000003%。旧版兽人史诗坐骑。

3.冰蓝色机械陆行鸟A型，0.000004%。旧版侏儒史诗坐骑。

4.杂斑红色迅猛龙，0.000005%。旧版巨魔史诗坐骑。

5.白色机械陆行鸟B型，0.000005%。旧版侏儒史诗坐骑。

6.迅捷森林陆行鸟，0.000006%。改版后的马戏团奖励。这个坐骑之所以会出现在列表上，是因为本统计在美服第一次改版马戏团后才开始，只有极少数能拿到多个竞技场箱子的玩家才有足够的奖券兑换这些坐骑。

7.绿色科多兽，0.000006%。旧版牛头人史诗坐骑。

8.黑山羊，0.000006%。旧版矮人史诗坐骑。

9.暗月跳舞熊，0.000006%。同迅捷森林陆行鸟。

10.蓝色科多兽，0.000010%。旧版牛头人史诗坐骑。

11.冬狼，0.000013%。旧版兽人史诗坐骑。

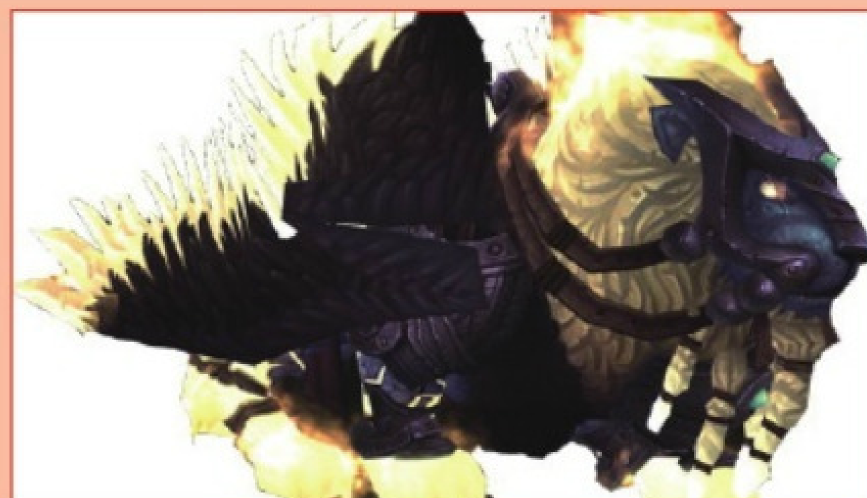
12.褐色马，0.000015%。旧版人类史诗坐骑。

13.白色迅猛龙，0.000021%。旧版巨魔史诗坐骑。

14.上古霜刃豹，0.000025%。旧版暗夜精灵史诗坐骑。

15.黑色夜刃豹，0.000026%。旧版暗夜精灵史诗坐骑。

此外上榜的还有实验体12-B，巨龙之魂的首领奥卓克希昂约有0.3%几率掉落；以及25人大十字军试炼50箱且零死亡才能取得的白色十字军战马等。



飞翼守护者拥有率为13.69669%，两只网上商店坐骑都有较高的拥有率，暴雪可是赚了不少



泰瑞尔的军马拥有率是12.46153%，还是有不少人选择了全年订阅（但可能还是比暴雪期望的少）



考古的虫子坐骑拥有率只有0.54716%，不管改过多少次，考古还是一样的坑爹……



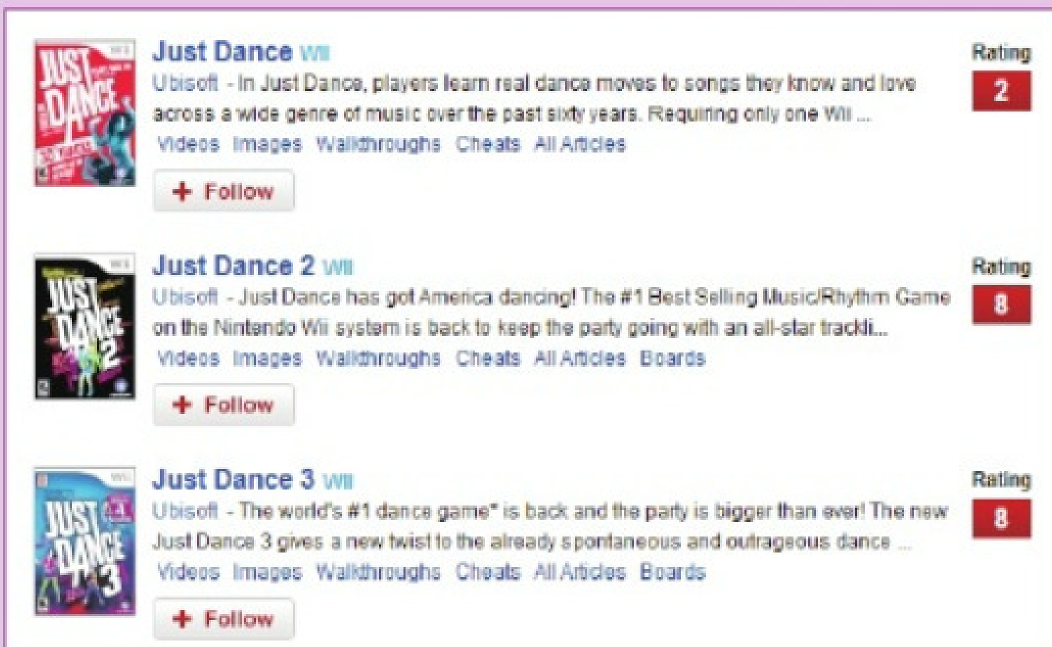
灰色骆驼拥有率是0.28239%，找到真的骆驼雕像可没有那么容易



实验体12-B，这么稀有的坐骑，居然有人莫名其妙拿到后表示太丑，从来不骑……

本月头条

“舞力全开”全球销量突破2500万份



IGN当年的毒舌也没有挡住这款游戏的热销

育碧软件依据内部估算宣布，其全新上市的音乐舞蹈类游戏《舞力全开3》自发行以来已售出了超过700万份，系列在全球的销量提升至2500万份。《舞力全开3》于去年10月发售，在美国（NPD统计）及欧洲（GfK和Chart Track统计）市场始终保持前五的销售排名，在EMEA地区（欧洲、中东和非洲）排名销量第一。据统计，全世界玩家每天在《舞力全开3》中点播750万首歌曲，每天为这款游戏合计花费2300万分钟。“舞力全开”系列除登陆Wii平台，还发行了Kinect及PS Move的版本。过去一年中，育碧还凭借《ABBA你可以跳舞》《黑眼豆豆——体验》《迈克·杰克逊——体验》和《蓝精灵舞会》等一系列游戏丰富自己舞蹈类游戏的发行。

头条看点：育碧2011年度出品的舞蹈类游戏在EMEA地区市场比重达到了64%。东方不亮西方亮，育碧出人意料地摆脱了“大作经济”。

■《绝处逢生》主机版定于3月7日上市


本作含有攀爬等动作元素，武器和工具包括弓箭、绳索等，都是为灾难后的原始生存准备的

一波三折的灾难求生游戏《绝处逢生》（I Am Alive）日前正式宣布定于3月7日上市，游戏目前只有主机版，采用数字下载形式供SEN（原PSN）和XBLA用户付费下载。本作由育碧软件上海工作室开发，讲述一个在大地震后幸存下来的男子，在城市废墟中寻找失散的亲人。他的家乡已经面目全非，房屋被摧毁，街道上弥漫着有毒的尘埃，社会秩序不复存在，人人为了生存而不择手段。据悉，制作组从《末日危途》（The Road）等电影中得到灵感，营造了残酷的末日世界。但本作由于更换制作组，游戏的画面效果、场景和人物设定已经有了很大变化。目前PC版仍旧没有消息。

■育碧软件关闭温哥华工作室

育碧软件近日宣布，关闭它在加拿大温哥华的工作室。育碧的发言人表示，育碧做了一个艰难的决定，但很遗憾，公司没能为这个富有才华的团队找到一个施展的方向，团队的成员将被拆散融入育碧的其它工作室。Ubisoft Vancouver的前身是Action Pants，Action Pants成立于2006年，原先主要从事运动类游戏开发，2009年被育碧收购。育碧希望这次收购能让公司在此类游戏领域进行探索，并且注意力放到了体感游戏的开发上，但显然，类似《冠军学院——足球》（Academy of Champions: Soccer）一类的游戏无法带来《舞力全开》那样级别的成功。

育碧月评

“无脑”的胜利

育碧软件的“舞力全开”系列取得的是什么级别优秀成绩？《好莱坞报道》（The Hollywood Reporter）杂志的报道给出了注脚。据这家杂志的独家消息，NPD Group对2011年北美游戏市场的销售统计表明，过去一年里游戏业的总销售额实际下滑了8%，从2010年的186亿美元下降到2011年的170亿美元。这份统计表明，尽管有新兴游戏方式和游戏销售方式出现，但北美游戏业仍旧受到全球经济大环境的影响，整体数据一直在小幅下降。与之对应的，在2011年12月北美的传统假日里，硬件和其他周边产品的销售分别同比下降了28%和27%，整个软件行业的销售额预计下滑了15%。

在这样不太令人兴奋的数据里，《使命召唤——现代战争3》尽管没能打破系列的最高销售数字，但仍旧当之无愧成为2011年的销售冠军。排名2~5位的游戏分别是《舞力全开3》《上古卷轴V——天际》《战地3》以及颇具美国特色的《劲爆橄榄球12》（Madden NFL 12）。在《战地3》与《现代战争3》的口水战背后悄然爬上排行榜的第二位，甚至挤掉了大热的《上古卷轴V——天际》，无疑是这款“无脑”跳舞游戏的巨大胜利了。

那么，游戏业的整体前景如何？游戏业在经济形势并不明朗的2012年会继续下滑吗？NPD的分析师Anita Frazier认为没有必要过分忧虑：“整体而言，业界数据的下滑在当前的形势下并不出人意料。我们处在主机平台处于交替的生命周期里，游戏发行方式的数字化转变也正在发生。无论购买实体版还是数字下载，无论青睐单机还是多人模式，核心玩家还是会追逐他们喜欢的游戏品牌。”P



CoD的热销已经证明，品牌影响力是无敌的

PC/PS3/X360

雷曼——起源

■Rayman Origins■动作■Ubisoft Montpellier■Ubisoft■2012年3月29日■上海 S.I.R



这是最纯粹的飞机头，请拭目以待这场“雷曼”系列的绝地大反攻吧！

留着一头痞子般的黄发，如弹簧般的身体，拥有灵活的手脚却看不到四肢

没错，拥有十几年玩龄的玩家或许还会记得这个出自Michel Ancel笔下的怪异卡通形象，它就是《雷曼》，为那个平台跳跃游戏被马里奥和索尼克两强垄断的年代吹来一阵新风，让PC平台也拥有了一款品质上乘的动作游戏。但时过境迁，育碧软件似乎忘了这个曾经的吉祥物，反倒是主打休闲市场的《疯狂兔子》大行其道。

所幸借着雷曼诞生20周年之际，育碧推出了这款与系列初代相仿的新作，似乎要证明，历经20载风雨，雷曼重又回到了原点，寻找自身的价值。《起源》秉承了系列一贯无厘头的剧情：有一天，雷曼和他的朋友们正在午睡，但他们巨大的呼噜声影响到了一群不知名的地底生物，于是安详的世界被搅得一团糟，于是你操作的雷曼便要将对手狂扁一通，让一切恢复平静。不过从这个朋克小子和他的伙计们摩拳擦掌的架势来看，恐怕他们早已对无聊的生活感到厌倦，正想大打一场！

其实在“雷曼”系列的第二作《大逃亡》出世后，没人想到初代的那种经典2D平台风格还会杀个回马枪。所以《起源》的标题更多是指这个游戏回归到了初代的游戏方式。所以，没什么好说的，A键跳跃、B键攻击，就像FC上所有经典动作游戏一样，《起源》将带给你的是极致纯粹的动作体验。同时它的版面也十分丰富，上天入海一应俱全，可以让热爱Old School流派的你找回自己年轻时的活力。

《起源》在公布之初便引来关注，主要原因并非其流畅的关卡设计，而在于它的图像效果十分惊人。如果要形容那种无与伦比的感觉，《起源》就像迪斯尼的动画一般栩栩如生，其中每一帧的画面都充满插画级别的细节，让人眼珠一刻不停地在接受着过剩美感的轰炸。但它又完完全全是属于2D的，这多亏了全新的2D开发工具UbiArt Framework的强大功能，它能直接对画师所画的插图加上必要的“骨骼”，从而十分便捷地拉出理想的动作，而没有丝毫突兀。可以说，《起源》正是这套工具最初向世人展现威力的作品。从预告片中雷曼夸张的动作，海底巨大而生动的Boss就可以看到，雷曼的回归之作也是图形技术的一次胜利。P



本作中的关卡十分丰富，这是射击版面



海量的美术细节和完美的特效让人陶醉

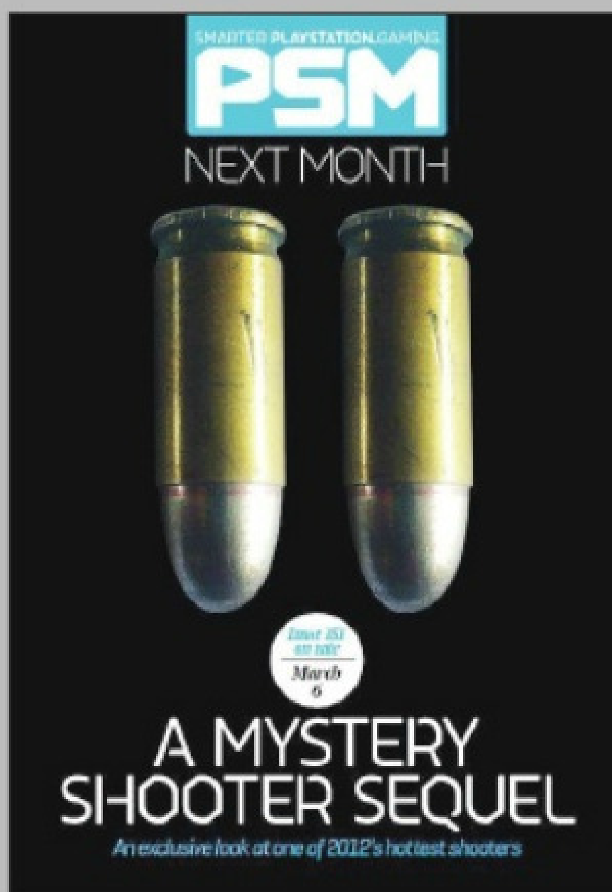


水下关的操作完全改变，巨大的谜之生物还会追逐雷曼一行！

本月头条

EA或将公布“荣誉勋章”新作

知名的《PSM》杂志2月号以“神秘射击游戏续集”为题预告了即将在该杂志3月号揭晓的一款全新FPS游戏。这款被戏称为“两弹一星”的平面广告以“2012最火热的射击游戏之一”作为脚注，引来相当多的猜测。舆论一度认为，这个续作来自EA的另类FPS“黑煞”（Black）系列，EA的多位员工也在私下承认了《黑煞2》项目的存在。不过也许这个猜测过于迂回了，随后国外媒体曝光了一件来自EA的发布会邀请函，邀请函上以新版MoH作战部队的Logo作为底纹，似乎证明这部未公布作品就是猜测已久的“荣誉勋章”系列新作，这款游戏定于3月6日正式公布。



PSM杂志的神秘预告，似乎故弄玄虚了一些

头条看点：EA今年对抗CoD系列的作品应该还是MoH。考虑到Treyarch的相对弱势，我们祝EA今年好运。

■《心灵杀手》将登陆Origin平台


《心灵杀手》PC版画面，贴图和特效远胜主机版

在得到微软的默许后，Remedy Entertainment日前正式宣布了《心灵杀手》（Alan Wake，前译《艾伦·威克》）的PC版。本作发行的一个特点是重视数字版，游戏已经于2月16日在Steam平台首发，定价30美元（包括所有DLC），数字限定收藏版定价35美元（附赠Alan Wake主题帽子）。其它数字发行渠道，包括EA力推的Origin将随后跟进。《心灵杀手》主机版为Xbox 360独占，是2010年最受瞩目的动作/冒险游戏之一。故事描述畅销小说作家Alan Wake几年来一直没有写作的灵感，他的妻子Alice决定带他去亮瀑镇（Bright Falls）度假，启发思维，但在到达的当晚妻子就失踪了，艾伦决定去找他的妻子，但是，他发现真实的世界和书中所写的噩梦交织在了一起。本作由“马克斯·佩恩”系列的制作组开发、Sam Lake编剧，晦涩的剧情和开放的结局堪比“寂静岭”系列。Remedy表示，PC版具备令人惊异的高清画质，支持3D影像和多屏显示、支持自定义键鼠布局和Xbox 360手柄，可调FOV与HUD界面。

■ EA Vancouver宣布业务调整，并小幅裁员

继育碧软件之后，EA也宣布调整EA Vancouver（即EA Canada）的业务，位于不列颠哥伦比亚省伯纳比（Burnaby, British Columbia）的团队将更专注于高速增长的数字下载游戏、免费游戏和社区游戏的开发和运营，团队调整后将小幅裁员，这是EA于2008年关闭EA Black Box在温哥华的办公室并搬家到伯纳比后，BC团队的再调整。BC团队将继续运营FIFA系列游戏的在线模式以及《极品飞车世界》，后者的注册人数已经突破了1100万人。

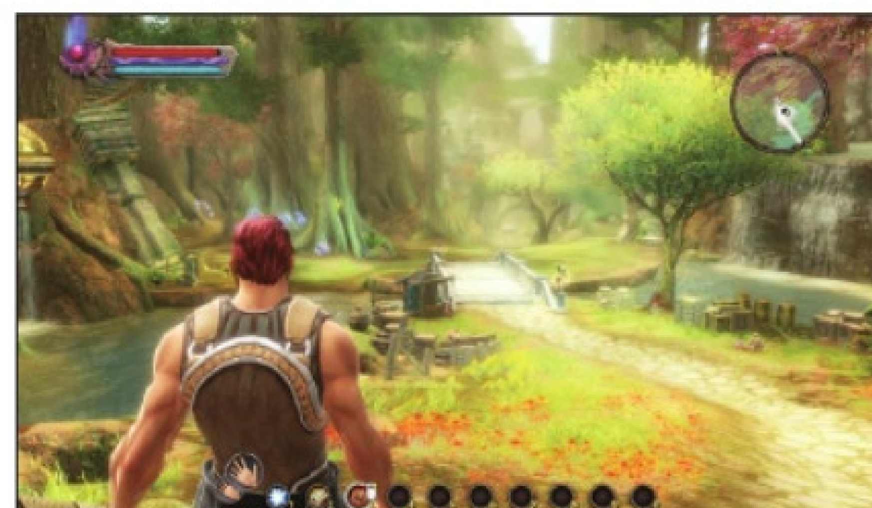
艺电月评

快餐RPG？

Big Huge Games带来的第一款游戏《阿玛鲁王国——惩罚》（Kingdoms of Amalur: Reckoning）已经上市。媒体对它的看法颇为乐观，到本期截稿为止，本作的Xbox 360版赢得了84.42%的平均媒体得分，一向苛刻的IGN甚至给游戏打出了9.0的高分。IGN的评论认为，虽然本作在画面、音效和人物建模等“技术层面”多有不足，但它独特的游戏模式无疑在为RPG类型的创新和探索留下遗产，也为之后的竞争者设下了很高的目标，甚至认为它将在2012年最佳游戏的评选中会占有一席之地。无论你是追求出色的游戏性还是引人入胜的故事线都能得到满足——有R.A. Salvatore这样的奇幻名作家执笔，虽然故事有些晦涩，但并不缺乏深度；游戏构建了一个全新的引人入胜的冒险世界，而作为一款名副其实的角色扮演游戏，你能随意打造自己的角色。

我们感兴趣的其实并不是它RPG的一面——一个美妙的欧美RPG必然要带有以上的必备元素，我们感兴趣的是，这款游戏的宣传期间其实只做了两件事，一是强调它强大的幕后阵容，特别是老萨的超强号召力；二是放大了这款游戏的战斗系统——没有强调巨大的可探索的世界，没有复杂的技能树的讲解，没有如何加点的困扰，没有如何选择职业的耐心指导——实际上一旦进入游戏你会发现这些东西一应俱全，但EA也许害怕吓跑了那些LU，于是宣传视频里不厌其烦展示的是它快节奏的流畅战斗，有人说像“战神”，有人说像“鬼泣”，很明显，它的确吸引到了一些非RPG爱好者，EA赢了。

那么从这个意义上说，IGN的评论是对的，RPG不必有它固定的样子。如果传统RPG的主视角战斗可以被附会到FPS上，“战神向”的KoAR又有什么不可以呢？


《阿玛鲁王国——惩罚》的卡通画风也许会让喜欢欧美RPG的家伙觉得不够史诗

栏目编辑/梅林粉枝/merlinpinkstaff@popsoft.com.cn 美术编辑/落琪

PC

模拟人生3——表演时间

■The Sims 3: Showtime■模拟经营■The Sims Studio■Electronic Arts■2012年3月6日■湖北 SUNNY

把握你的表演时间，Katy Perry的奇迹可以复制！

在《表演时间》中，拥有演艺才华的模拟人们将在“星光大道”（Starlight Shore）这座虚拟的好莱坞齐聚一堂

共同为自己的名人梦打拼，并体会万众瞩目的大腕地位并不是一蹴而就的——你必须从最底层开始做起，积累自己的人气，提升自己的技能。

以歌坛天王（天后）之梦为例，街头卖艺是获得自己首批观众的唯一方法，之后你可以进入酒吧、俱乐部驻唱，最终引起星探或唱片公司经纪人的注意，到真正的“大雅之堂”施展自己的才华。在这个过程中，你学会的歌曲越多，舞步越华丽，就越能取悦观众。你的星路也不可能一帆风顺，不但要小心其他歌手乱入砸场，还要忍受挑剔观众的砖头、酒瓶。

与歌手相比，魔术师的成名之路要更加艰辛。这是因为在扮演歌手的过程中，电脑可以在很大程度上对玩家的表演进行辅助，而魔术师的表演则要由玩家来亲手参与。无论是基础的纸牌游戏，还是大变活人、空中飞人之类的“高科技”，都是以小游戏与QTE的方式予以呈现的，微小的失误都会导致整个表演穿帮。更重要的是你需要在整场演出的所有节目中保持完美，让观众自始至终沉浸在“被骗还主动给钱”的亢奋中。某些危险性较高的演出（是的，我想说的是电锯切人，断头台斩首、水下开锁之类的节目）中的失误，甚至可能导致魔术师丧命。有意思的是，你依然可以以“鬼魂”的方式完成演出，让观众将自己的尸体误以为是道具。倘若你获得了满分评价，那么还能骗过死神，让自己原地满状态复活。

无论你选择何种职业，都可以将个人资金用作购买用以吸引观众的道具，如给酒吧中添置桌球台、点唱机、游艺机等等，它们不仅可以吸引更多的围观人群，而且还能为你赚取不菲的“外快”收入。

最后，EA为本作公布了一个特殊的收藏版，这就是“Katy Perry Collector's Edition”。Katy Perry是美国著名的创作型摇滚女歌手，她从往YouTube传歌的网络歌手起步，成为美国乐坛叱咤风云的巨星。现在，你也可以复制Katy的奇迹。这个收藏版包含有两套Katy Perry的专用演出服装和虚拟人偶，还包括了她的数首成名曲，粉丝必入。P


Katy收藏版中会有这位巨星的虚拟人偶


大牌不仅有自己的专属舞台，还有专业伴舞团队


大变活人演砸了，起码不会闹出人命来

本月头条

Take-Two公布过去3季度财报

Take-Two Interactive Software日前公布了本财年（截止2012年3月）过去3个季度的财报。在截止至2011年12月31日的3个财季里，T2的收入相较去年同期的9.5亿万美元缩水至6.7亿美元，公司净损失4200万美元，而去年的同期还能达到7050万美元的利润。2011年10月4日发售的《NBA 2K12》至今共售出400万份，是营收的主要贡献力量。不可忽视的是，电子下载业务创造了营收的11%。玩家主要下载的游戏为“横行霸道”系列、《荒野大镖客——救赎》以及《边境之地》《黑色洛城》。尽管如此，T2仍对未来保持信心。T2 CEO Strauss Zelnick表示，从2012年4月开始的2013财年将是公司表现最强的年份之一。本年度的产品线包括《马克思·佩恩3》《特别行动——战线》《边境之地2》和《生化震撼——无垠》。



《生化震撼——无垠》登上了《PC PowerPlay》杂志200期封面，财报确认，本作将在2012年年底上市

头条看点：在财报中，作为压轴的《横行霸道Ⅴ》发行时间仍是TBA，T2也许会衡量财报数据，再决定这个吸金大户的确切发售日。

■ Rockstar圣迭戈工作室招兵买马


《大逃亡》是PS2平台的GTA类名作之一

来自Gamasutra网站的报道，位于美国加州圣迭戈的Rockstar San Diego工作室近日开始招兵买马，招聘的职位包括“开发套件”“游戏机制”和“网络程序员”，尤其是后两项明确要是为制作开放世界架构游戏做准备。Rockstar San Diego是R星旗下的明星工作室，曾开发“午夜俱乐部”（Midnight Club）和“荒野大镖客”系列，除了有可能制作以上系列的续集外，PS2游戏《大逃亡》（The Getaway）的续集也成为猜测的目标，“大逃亡”系列由已被R星关闭的Team Bondi的前身Team Soho开发，版权目前属于Rockstar。在R星的开放世界游戏屡屡大卖的形势下，也许这是又一款重启系列的作品。

■《马克斯·佩恩3》再次跳票到今年5月

看起来已经万事俱备，只欠东风，但《马克斯·佩恩3》又跳票了。Rockstar Games宣布，本作的发售日已经从早前宣布的3月6日调整到5月中旬，5月15日，本作的主机版将在北美上市，PC版则延后至5月29日。在宣布延期的同时，Rockstar开放了全新制作的《马克斯·佩恩3》官方网站，原本出现在官网首页的秃头大叔原画已经被全新设计代替，游戏新发布的壁纸里，大叔的形象也有所修正，不再显得惨不忍睹。

仟游月评

反暴力税赋

把游戏称为“电子海洛因”的呼声绝非我国所有，在欧美各国建立游戏审查制度之前，暴力游戏可能引发社会问题就成为媒体焦点，其中的“卫道士”层出不穷——我们都知道某律师不择手段打击R星和GTA的事迹，而现在他的继任者来了。

2月初，美国俄克拉荷马州的众议员Will Fourkiller向州议会提交了一项新议案，要求对含有暴力内容的视频游戏征税。具体来说，就是对在本州内发行的ESRB评级在T级以上（包括M级和AO级）的视频游戏多征1%的税款。在ESRB评级中，T级（即Teen）游戏中可能含有部分成人内容，只能面向13岁以上人群发售，可想而知，这个打击面还是很大的。

Fourkiller的理由也和GTA有关（大概这些家伙只知道GTA）。他说媒体曾报道了一起事件，一名男子开枪射杀了一名警官，抢走了他的汽车。此人就是GTA游戏的忠实粉丝。另外他表示实在无法想象会有发行商销售类似《恶霸鲁尼》（Bully）这样的游戏，因为这种游戏描写的不仅是成人世界，还将战火烧到了校园。他说：“日复一日地盯着屏幕玩游戏，扮演里面的角色，任谁都会变得麻木。”

面对这样的指控，游戏从业者感到十分窝囊。大多数人认为，将青少年人群中存在的问题归咎于游戏，对开发商和购买者来说都有点不公平，尤其值得注意的是，在出现问题的青少年人中，家长对孩子的教育和平时的沟通明显不够——你不能把孩子扔给学校，出了事就抱怨教育体系出了问题吧？

而我们其实最关心的是，为暴力游戏征税和减少青少年的暴力倾向有什么必然联系？在州财政更加富足的同时，社会暴力真的可以减少么……


满面灿烂笑容的众议员Will Fourkiller先生

PC/PS3/X360

马克斯·佩恩3

■Max Payne 3■射击■Rockstar Studios■Rockstar Games■2012年5月29日■北京 红黑军团



史上首次加入的帮派乱斗，你不止可以扮演小马哥！

“马克斯·佩恩3”系列的前两作一直没有多人游戏模式

一方面是因为它的重点是玩叙事方式和暴力美学，另一方面则是因为子弹时间系统实在无法在多人对战中表现，总不能一人发动BT，其他人都跟着拖慢吧！不过在三代中，我们将在系列中第一次看到Multiplayer，其名称为帮派大战（Gang Wars）。不仅以TPS方式演绎黑吃黑或警匪大战，该模式还把系列对剧情和氛围的重视融入其中，简单地讲，就是游戏的地图、玩法不再是固化好的，而是根据双方玩家上一局的对战结果动态变更。

第一局双方玩家的目标是抢夺地图上面的钱箱，然后将其运回己方的安全点，下一局必然不会再重复上一回合的玩法：如果有玩家得分特别高，那么敌方在下局的任务就是集体追杀他，如果一方在上局中将对手逐出了领土，则下回合前者将要面临对方在撤离时留下的定时炸弹的威胁，需要一面当“拆弹部队”，一面应对对方的反扑。每局间的剧情过渡，都由数字漫画以及Max本人的旁白来演绎。本作多人设计师说：“如果你认为多人模式只是带子弹时间的混战，那就太低估我们了，我们要让所有玩家在多人游戏中感觉自己在参与一场枪战片的演出。”

既然是多人模式，自然就少不了经验值、人物升级和技能解锁。本作中没有时下射击游戏中司空见惯的“XX连杀”，更没有随便召唤出直升机屠场的变态支援技能。这个名为“爆发”（Burst）的技能体系分为3个等级，它们本身没有任何的杀伤力可言，只有同你的“子弹集体舞”结合在一起才有意义。“偏执狂”技能能让一名中招后的敌人无法识别敌我（姓名ID全部显示为对方），“潜入”能将你的游戏ID伪装成敌人，让你在对方的腹地尽情使坏。“直觉”类似于X光透视，周围隐藏的敌人在该技能下会暴露无遗。

最后让我们来看一下子弹时间在多人游戏中的表现方法：子弹时间只能针对一名敌人，发动后双方玩家都会进入慢动作状态，发动方的瞄准和射击不受影响，而承受方的操作会产生延迟。双方之间会出现一个椭圆形的时间气泡，周围人的行动不会受到子弹时间的影响，同时，位于正常时间轴的人对那些浮空乱射的家伙们也没有攻击判定。P



双Uzi堪称最猛火力组合



倒地后不会强制站立，可以以仰卧姿势继续开火



没有固定场景和规则，一切要看上一局战果对剧情的影响

本月头条

《圣斗士星矢》白鸟座回忆活动开启



完美世界与中国联通第一次合作

有多少人还记得儿时捧着晚饭，在电视机前等待一部叫做《圣斗士星矢》的动画片？有多少人在年少时曾经拥有那些被我们视如珍宝，现在却不知去向的圣斗士漫画和玩具？岁月更迭，星尘流转，让现在的我们逐渐变得冷峻而沉默。但总有些蒙尘的事物会在不经意间出现，那事物是一块溢彩年华的片段，我们那全然冰封的心，经这片段只一下触碰，竟一暖成水，重又柔软万千，化如少年时的飘摇。你身边的角落中，是否也有着这样承载着青春与岁月记忆的物品？近日，完美世界旗下的《圣斗士星矢Online》举办了“白鸟座的回忆”晒宝活动，玩家只需要上传有关圣斗士的内容（可以是手办、漫画、图书、同人作品等），既可以获得完美世界提供的各种周边奖励物品。同时全新的白鸟座勋章也已同时上线。已经收集过前面凤凰座勋章与仙女座勋章的玩家不可错过，没参加过前两期内容的玩家更不可错过这次点亮白鸟座勋章的机会。

头条看点：《圣斗士Online》测试未开活动先见，从凤凰座到仙女座再到此次的白鸟座活动，无一不透露出怀旧的韵味。

■《神鬼世界》“创世贺岁版”广受好评



《神武》回合制塔防人人爱

完美世界旗下的北欧神话网络游戏《神鬼世界》“创世贺岁版”上线后倍受玩家关注。恰逢春节开启的四大主题的新春活动为玩家们带来了游戏制作人员的诚意贺年礼，除此以外，新年时装、新年坐骑、新年宠物以及各种道具都让玩家在新春佳节中尽情狂欢。据悉，此次《神鬼世界》“创世贺岁版”的新春汤圆最受玩家喜欢，因为只需吃下汤圆就可以得到诸如限量版年兽召唤兽、新春时装、高级宝石箱等新春礼物。对此完美世界回应道：“随着经济的发展，人们对美食的要求也越来越高，游戏中亦不例外，因此才有了汤圆这个为“吃货”们准备的创意活动”。最后，完美世界表示，在今后的活动中还会为广大玩家奉上更多更精彩有趣更富创意的活动。

■《武林外传》龙年新服“龙争虎斗”开启

《武林外传》是完美世界旗下的一款Q版3D网游产品，该作采用了完美时空自主研发的Angelica 3D引擎，秉承了《武林外传》原作轻松、幽默的风格，为玩家展示一个内容丰富的喜剧武侠世界。从《武林外传》最初的版本至今，该作已经运营了近6年。近日，完美世界决定开启《武林外传》龙年全新服务器——网通三区（龙争虎斗），此举亦打破了《武林外传》平静的江湖局面。

完美月评

从漫画到游戏

看到《圣斗士星矢Online》这款游戏时，心中不由得一动，想起了曾经儿时的生活。那个时候，没有什么网络游戏，只有楼下游戏，也没什么计算机，只能去家境环境好的朋友家蹭红白机玩儿，更没有现在这么多时尚玩意儿，即便这样，我们仍然可以寻找单纯的快乐。

不过就如同网络游戏的发展变迁一样迅速，儿时的快乐也被信息化时代的来临所取代。当我们张口聊的已经不是《魂斗罗》而是《仙剑奇侠传》，当我们在对比究竟是《梦幻诛仙》好玩还是《诛仙》好玩，当我们期待同名漫画改编动画片或是单机/网络游戏时，儿时的记忆在心里还留下多少呢？

其实时代一直在发展，而人们却总愿意回忆美好罢了。就像一部83版“射雕”广受赞誉后，时至今日，无论用多新多好的技术重新拍摄多少遍“射雕”，也难以与83版“射雕”一样获得高水准的评价。游戏也是同理，谁让“一千个读者眼里就有一千个哈姆雷特”呢！当然，如此之大的市场中难免会有几个滥竽充数的，只要我们擦亮眼睛，这些倒也不难发现。

都说2010年是武侠网游的爆发年，2011年是FPS网游的爆发年，而2012年是什么爆发年我不知道，但是我知道中国的网络游戏历来不缺少这些爆发的亮点，这些亮点就是让人在网游大潮中眼前一亮的东西。

对于《圣斗士星矢Online》来说，我希望这种让人眼前一亮的内容越多越好。于私讲，只是儿时一个单纯的愿望；于公论，无论是对于市场还是对于玩家，都是一件值得称赞的事儿。P



现在说没看过这部动漫的人恐怕少之又少吧！

剑灵·诀 ■制作：完美世界 ■运营：完美世界 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://xljz.wanmei.com/

《剑灵·诀》宠物喂养全攻略

■上海 炎辰

《剑灵·诀》的宝宝能极大增强主人的战斗能力，甚至有合体技能可以使用，因此有个好的宝宝就显得尤为重要。怎么样才能有个好宝宝呢？去哪抓，怎么养，属性怎么才能提高，都是《剑灵•诀》玩家最关注的事。

各职业应该选择什么样的宝宝

在《剑灵·诀》中，各职业玩家大致可以分为两大类，内功职业和外功职业两种。玩家需要根据自己的职业定位来选择，这样会更有利于宝宝的成长和升级。

《剑灵·诀》游戏中的宠物高达800多种，但无非也是内外两大类，所以选择起来也十分简单。内功职业：灵法、仙道、玄真可以选择内功宝宝，外功职业：虎卫、铁羽、月隐可以选择外功宝宝。

玩家在40级将学会抓捕技能，然后就可以在野外寻找自己喜欢的怪物进行抓捕，几乎所有的野外怪物都可以抓，另外在挂机地图的中央会经常刷出稀有宝宝的，一般抓来的属性成长最高也就蓝色，玩家此时可以在元宝商店购买归元珠，提升宝宝的属性成长。食用天赋果实还可以提升宝宝的天赋值，天赋值越高属性越强，宝宝的能力也才会更强，甚至会得到金色宝宝。

宝宝的技能学习

宝宝拥有普通技能和合体技能，普通技能是在随从出战时自动释放，而合体技能则是在合体状态时，人物角色可以释放的技能。如果你得到宝宝技能书的话，可以到皇城的尹羽凡让宝宝学习。《剑灵·诀》的宝宝都可以学习人宠合体技能，合体后的角色外会有一层光环，宝宝的属性将增加到人物属性上，能极大提升玩家的战斗力。

如何快速练宝宝

宝宝最快速的练级方式是去比宝宝高上10级的地图进行组队练级，5人队效率尤佳。豢养家族神兽时会涌现神兽祝愿，此时，会得到人物或宝宝经验翻倍的状态，选择宝宝经验翻倍时去练宠，再同时给宝宝吃双倍或者3倍经验丹可以更快速催生出强力宠物。

不过要注意的是，宝宝只有在单独出战的时候才能得到经验，如果是合体状态的话，所有的经验都会被玩家角色所获得，这宠就白练了。

宝宝的技能选择

由于宝宝主要是为了PK用，因此一些被动常驻行Buff技能成为了PK时取胜的关键，另外，一些稀有宝宝的特殊技能也可以让你在PK时出奇制胜。

部分稀有宝宝的特殊技能如下：

虚无：致命15%（进化）、青龙附体（封印技能）、两倍群攻[主动优技]

怨魂：魔化15%（进化）、朱雀附体（封印技能）

恶鱼：蛮力15%（进化）

刺魔：闪避15%（进化）

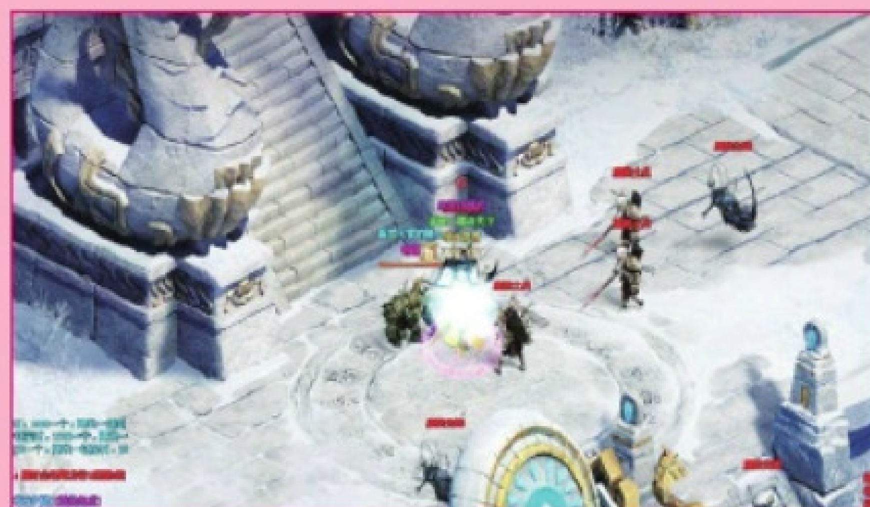
剑碑煞：魔甲（进化）、白虎附体（封印技能）

菩提：天佑15%（进化）、玄武附体（封印技能）

《剑灵·诀》的宝宝是玩家的不可缺少的助力，除了以上所说的一些心得以外，血祭和传承也非常重要。细节方面大家需要特别注意，尤其是传承上面，主宝宝和副宝宝弄反的玩家大有人在，这种失误真心哭都哭不回来。血祭是牺牲低等级的宝宝，提高高等级宝宝的天赋，但血祭一生只能提升1次。依次血祭是目前的常用办法，属性也会依次递增。


宝宝天赋果实


可爱的小章鱼宝宝


天空之城练级


游戏世界美轮美奂


"应龙"宝宝跟随主人在门派走动

神鬼传奇 ■制作：完美世界 ■运营：完美世界 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://sgcq.wanmei.com/

《神鬼传奇》解读各职业天域技能

■河北 老鸭

天域系统的更新，让我们拥有了全新的技能，但是如何安排使用以及在何种情况下使用，特别是这些技能高蓝耗的弊端，也注定这些技能要在特殊环境中使用。

战士

半月斩：100%物理伤害与110%火焰伤害，并覆盖周围5个目标，首次伤害为222%物理攻击，持续伤害为每5秒掉血264点，持续30秒。作为半月斩的升级版本， 这个技能的伤害非常可观。该技能适用性很强，特别是在群战阶段，打出单体攻击并附带群伤效果，而且从技能实际效果来看，群伤效果也有不俗的表现。可以作为群战时起始技能。

蓄力斩：直接造成1200点攻击+242%物理攻击，并且有11%的概率让目标沉默5秒。攻击力放在旁处不提，单说11%的沉默概率，这个概率不算高，但是该技能CD为6秒，而且蓝耗为1450，从CD与蓝耗上还是能够让人接受。不过该技能并无太大的特点，就当做衔接技能罢了。

狂怒：作为天域的XP技能，1650%的物理伤害+8500的直接伤害，同时产生15秒的降低移动速度30%效果。从攻击力上来看，用它秒宝宝非常不错，而且还能给目标降速。所以说在使用这个技能秒杀宝宝的同时，还能连带产生其他目标的降速效果，可谓是一举多得。

骑士

神之怒：XP技能的效果，强化了之前XP技能的伤害、Debuff等。从实战角度来说，1650%的物理伤害与增加8500伤害的双加成，其实并没有让骑士增长太多的攻击力。原因很简单，骑士本身的基础攻击就那么多，就算再按照百分比增加，其增幅也是很少的。不过同时出现的降低暴击率40%，这个属性着实令人兴奋。尤其是在PK战斗刚开启阶段，瞬间减少40%的暴击率，将大大降低对方DPS职业的攻击效果。

雷霆破：从雷霆破的技能效果来看，初始技能效果为15米内嘲讽20个目标，这对今后在大型地图、以及高难度副本中，将成为骑士作为MT的招牌技能。数量多、距离长，是该技能最大的特色。与此同时雷霆破还可降低受嘲讽目标的物理防御和魔法防御，同时降低50%。

救护术：作为强化版的加血技能，救护术的技能效果比较强悍。瞬加30%的HP，以及提升30%的生命上限，并且还能群加周围3个目标，效果为骑士自身体质属性的520%！关键还能提升受益目标的56%移动速度。从数据来看，救护术的技能效果非常强大，而释放距离为12米，也就是说技能范围就是12米的距离。那么释放该技能的骑士，就等于拥有一个强化的群加血技能。但该技能那超高的MP消耗，以及各种疼的60秒CD时间，却让我们在是否选择该技能时，犹豫不决。

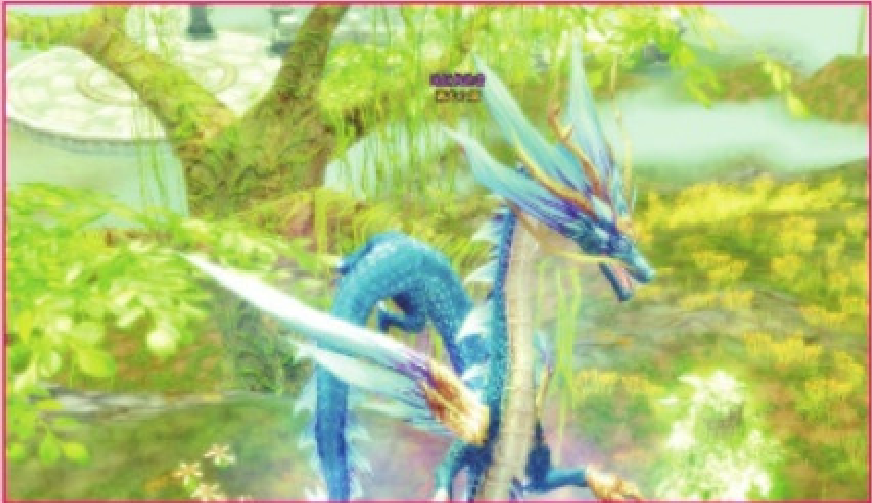
牧师

死神寂：牧师的XP技能攻击力一般，在属性攻击力方面与骑士类似。只不过是魔法伤害1650%，再加上固定的8500点，虽然说在数值上很好看，但实际的攻击效果却较为一般。但既然是作为普通XP技能的升级版，也算是对XP技能的一次提升了。

圣之光：这个技能还是比较令人费解的。从牧师的职业角度来看，光元素才是牧师的主体攻击元素。但是为何该技能同时强调了暗元素攻击？在技能效果中，140%的魔法伤害并非能产生太多的攻击力，而130%的暗元素攻击加成，是否成就了牧师元素攻击方向发展？从之前的游戏强调四元素属性攻击开始，如


战士职业天域套装


刺客职业天域套装


龙年挑战青龙岛，鸿运当头一整年


牧师职业天域套装


烈焰修罗新战宠，火力强劲

令牧师的天域技能又体现出单一属性攻击，着实令人费解。

光暗灭：同比其他技能来说，光暗灭的连带技能效果还算是不错的。毕竟可使得主目标进入沉默7秒钟。与此同时也增加了105%的光暗伤害，以及1100点光暗伤害。不过面对5860的MP消耗，着实令人心惊啊！不过好在牧师的MP基数高，但即便如此也难以抵御高消耗所产生的连带的影响。作为PK技能来说，还是有一定的使用空间的，但不适合作为日常技能使用。

刺客

必中：刺客必须要升级的天域技能！首先是蛮横的攻击力2110%物理攻击力，再加上6500点的固定伤害。其次是降低目标100%的回避率！降低100%的回避将会是什么概念？是否可以认为提升自己对目标的伤害达到100%命中呢？在实战中的效果，降低100%回避要远比产生的具体攻击强悍得多！特别是在群P中，双方刺客都在尽可能的释放必中，因为谁赢得了先手，就等于为本方接下来的攻击，客观上带来了“命中”加成效果。

刺焰：刺焰绝对能成为刺客近阶段中，使用频率最高的技能之一。从不俗的攻击力，加成172%的物理攻击，以及再附加1200点物理伤害。此外该技能1级的时候消耗1168点MP，而使用技能后还能得到700点MP的补偿！那么该技能实际消耗MP为468点。最为关键的是，该技能的CD时间只有5秒。与此同时还能有50%的概率降低目标43%的暗元素、冰元素防御。无论是从单体攻击、还是团队配合来说，该技能是刺客的杀手锏！

迅刃：属于瞬间技能，攻击距离恰巧弥补了刺客的攻击距离较短的缺陷。不过在技能1级阶段，17%使得目标沉默5秒的概率略低了些。虽然说造成的伤害、以及配合高暴击之后的效果非常强悍，但在游戏目前阶段，控场才是主流！

召唤

修罗炎：同比其他职业的XP技能，召唤的天域XP技能并不出众。2155%的魔法攻击力、附加6500点魔法伤害，数值很漂亮。但是仅仅降低目标30%的移动速度，虽然说有15秒的作用效果，但实战效果不太尽如人意。

梦魇惑：先不说技能效果，单单就6318MP的效果，就足以另很多召唤对这个技能止步！但该技能的强悍Buff、Debuff效果，却足以让人流下口水，特别是团队作战时！在技能产生的结界中，降低敌方目标治疗效果41%与310点的暴击伤害，同时还降低4元素抗性50%！此外对于本方队员来说，将增加15%的物理与魔法防御！结界效果存在42秒！无论是在PK还是PvE中，该技能的强悍之处，无以言表！

炎龙灵：作为一个单纯的攻击技能来说，炎龙灵的群体攻击效果比较强悍。效果作用在5个目标上，142%魔法伤害、100%火焰伤害并附加1000点火焰灼烧。关键是该技能还有15%的概率恢复自身生命值！作为攻击与辅助同存的技能，我们则更多期盼能触发炎龙灵的那15%概率！

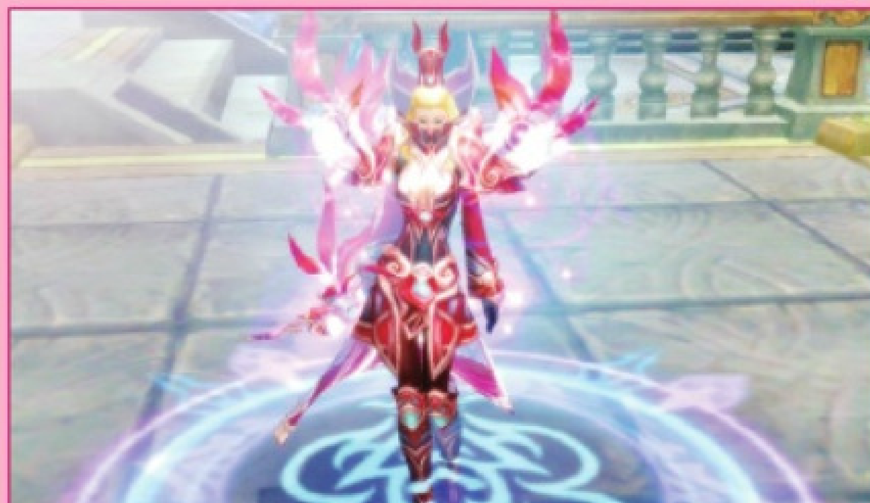
法师

火灵术：火灵术没有太多的特色，只是对之前XP的一次攻击属性上的提升。虽然说可降低15%的暴击格挡，但对于法师来说，也首先要自身暴击高，才能达到该技能的效果！但降低暴击格挡作为群战时的辅助效果，也算马马虎虎吧。

雷光破：法师的群攻DPS效果，在雷光破上又得到了一次加强。从魔法伤害到火焰伤害附加，同时还能降低目标的魔法防御，虽然是有概率的产生，但足以证明该技能的强悍之处。况且MP效果也不算太高，为2630点。作为远攻群体技能，15米的释放距离，也足以保护法师的远程攻击安全！该技能必学。

烈焰震：烈焰震可谓是目前法师的绝招。法师自身魔法攻击较高，该技能的效果又是直接达到390%的魔法伤害！同时还能引爆周围8个目标并产生伤害，虽然说伤害远不如主体目标，但100%魔法伤害以及300%火焰伤害加成，足以成就该技能秒杀一切的存在。 P


骑士职业天域套装


召唤师职业天域套装


幽灵虎召唤兽，炫酷逼人


法师职业天域套装


怪物也拉风，身披黄金战甲的准神傀儡

武林外传 ■制作：完美世界 ■运营：完美世界 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://wulin2.wanmei.com/

《武林外传》勇闯机关城

■北京 小风

游侠剑客，这个剑走偏锋的无敌剑客，在全服多次大规模开红交战之中都立于不败之地，服务器中的几个大帮，处心积虑想要把他挖角为己所用，却都被他淡淡的拒绝了。

在没有人知道他心中所想。孙缘静静看着电脑屏幕，看着自己花费多多心血打造的全服第一剑客，看着这个闯荡在江湖已经六年，所向披靡的游戏角色。淡淡地笑着。就快六年了啊……时间过得还真是快啊。

孙缘看了看自己血红的名字，有些热血沸腾的感觉。服务器的几个大帮，一直在不断地密语，就算是他经常在野外干掉他们的人，经常在晨风之中不由分说的大杀特杀，尽管那些所谓的大帮中有太多太多对他恨之入骨的玩家。但是他的出色，依旧让这些帮的帮主又爱又恨，并处心积虑想要挖角成功。

就好比长坂坡上的赵子龙，曹操一句生擒，便让他可以肆无忌惮的七进七出，最终带着阿斗冲出重围。如今江湖的情形，居然这样的相似。孙缘只觉得这武林之中，就是他为至尊，独孤求败，却没有一展宏图的机会。他留在“噬魂”，只为了她，一个小小的香主。

英雄无用武之地，于是就成了暮色游侠，独自闯荡在这武林之中，七侠镇，京城，沙漠，无论他出现在哪里，都会有多个曾经做过他剑下亡魂的玩家分外眼红地追杀。可他却每每都能从容应付，最后以一敌多，将他们送回安全区而全然而退。什么时候，才能有自己真正能够独闯的地带？孙缘这样想着。

这一天，还在睡梦中的孙缘，被手机的铃声吵醒。

“游侠，今天《武林外传》大更新，出单人剧本了，只能单刷。你要不要去试试看？据说很好玩，你不一直想一个人独闯一片天地吗？这个适合你。”

被吵醒的不快被这个消息冲得烟消云散，难道武林知道我心中所想，出了这么个单人剧本来满足自己独行侠的梦想吗？虽然只是个剧本，但是单人闯关的过程，可一定得好好享受。

看看时间，刚刚早上8点10分，游戏应该还在维护更新，孙缘压抑住自己心中的激动，在网上心不在焉的浏览了一下各大游戏网站，看看时间差不多了，孙缘点开《武林外传·盗圣传说》的客户端，迫不及待地登录游戏。

之前在官网，他大致从情报站中了解到了这次更新剧本的情况，除了三大单人剧本，还开了一个TD塔防剧本，在TD塔防类游戏越来越受欢迎的时候，将它引进网游之中，还真的是好的策略呢。然而靠团队获胜的剧本，并不是他这个注定独行的侠客的菜，单人剧本，才是他满足自己虚荣心的平台。

进入游戏，128级带着长剑的武林大侠出现在14线京城，孙缘操纵游戏角色，马上传送到晨曦草原找到将军顾长风，领取了单人剧本“机关城”的门票：机关城定点追踪系统。然后根据提示，游侠剑客从顾长风处选择进入剧本。

带着激动的心情，下一刻，已经身在剧本之中，面前，一个名为“打酱油的少年”正左顾右盼着，孙缘看到他头顶有任务提示，便二话不说，上前领了任务：“机关城里的公主”。

原来是一出英雄救美的剧情啊。

孙缘的脸上露出了微笑，英雄救美一直是大侠应该去完成的事情，只可惜在现实世界中，这个情节完成起来可能有些困难，然而在游戏世界中，凭他的能力，这一切就都是浮云了。

领取任务后，孙缘发现，自己需要通过机关城的重重考验，才能找到住在城里的公主，然而机关博士已经在路上设下了重重埋伏和各种危险的机关阻碍侠客的进程。不管前路是否棘手，这都难不倒游侠剑客。

然后在剧本的前段，孙缘的游侠剑客便因为大意而死在了HWB电陷阱的电



保证剧本的进程，团结协作是最重要的



春色满园



激烈防御战



即便你不是武林第一人，也可以享受单人剧情副本带来的乐趣


江湖风景好

击之下。重新来过之后，他知道，这些电陷阱是不能去硬撼的，于是，他小心翼翼地操作角色，绕过电陷阱阵，来到了一个大门面前，门前一个守备机械正耀武扬威守在那里，孙缘冷笑一声，提剑上前，技能飞舞便开始砍杀，不消片刻，守备机械血条空了，消灭机械的同时，屏幕上也出现了“消灭了守备的机械，机关城的防御被削弱了。”的字样，孙缘再接再厉，砍杀掉5个机械之后，外城东南侧的大门开启了。

冲进大门，依旧有十分恼人的电陷阱需要小心躲过，而且面前不远，出现了一个Boss级的怪物，看到怪物的名字之后，孙缘不仅差点背过气去，它居然叫——笨拉灯！

我晕，这货起了这么个山寨的名字，还想挡住我游侠剑客吗？

二话不说，孙缘亢龙诀，东皇太一剑，神龙摆尾各种伤害技能全都丢了上去，这小Boss也有些实力，但终究抵不过拥有高伤害装备也十分出色的剑圣的攻击，呜咽一声，死掉了。

干掉Boss让孙缘心情大爽，然而剧情还没有就此结束，娇滴滴的公主还等着他呢。想到这里，孙缘咽了咽口水，屏幕上显示通往东侧通道的门打开了，长长的一条道路就在眼前，小心走上去，却突然发现前面的机关被触动了。

甬路之上，庞大的巨石滚滚而来，孙缘不敢硬碰，如果这时候死掉了，那可就太有悖于自己高手的定位了。

躲开巨石的骚扰，通过甬路，进入了机关城中的机关车间，面前木甲人和岩甲佣出现在面前。好吧，拦路虎势必会成为我剑下亡魂。冲将过去，孙缘几套技能连续释放，不久，岩甲佣被消灭，屏幕提示，西侧通往地下密道的无形屏障，已经消失了。

根据孙缘的猜测，这天杀的机关博士，应该往往会在最后一层的密室之中等着前来挑衅的侠客，而通往这密室的入口，一般就是这所谓的机关密道了，于是当下再不迟疑，三步并作两步冲进密道，发现密道之中，居然有岩甲虎和熔岩傀儡拦路，不过孙缘发现，这两个货好像对自己这个不速之客的闯入并不是很感冒，于是他小心翼翼地绕道而行，绕过这两个怪物，居然相安无事的进入了水上走廊，就在他沾沾自喜的时候，身后突然一队骑兵杀了过来。

这让刚刚通过重重考验的孙缘吓了一跳，这队骑兵的属性不明，他不敢硬拼，只是往前跑着，同时屏幕系统提示要他快快往前跑不要回头，只是糟糕的是，这一路上居然有石傀儡释放迟缓技能……好在这对骑兵速度不快，孙缘经过一番惊险的逃路，来到了鲁班堂，也终于摆脱了后面的追兵。

然而，就在孙缘舒了一口气的时候，屏幕上的大字又出现了，这一次，他不得不打起精神了——“机关博士：是谁闯入了我的实验室，破坏我的机关！”

孙缘急于见到公主，看着机关博士就在前面挑衅，他努了努嘴，按住W冲了上去，机关博士不愧是这个剧本的最终Boss，孙缘花费了一些力气才最终搞定。

消灭机关博士之后，大堂中，异域公主的身影出现了。孙缘连忙跑过去，金发碧眼的公主正眨着眼睛一脸希冀地看着她，而公主的头顶，也显示出了可提交任务的信息。孙缘又多看了这公主几眼，点击交付任务，机关城剧本圆满通关。

退出剧本回到草原，孙缘还处在亢奋之中，自己独创机关城，成就了一番美名，又过足了自己独行江湖的瘾，真的是一举多得啊。

这时候，好友信息突然出现在屏幕上：

“洛雨灵：剑客，咱们去TD剧本玩玩啊？”

看到这个ID，孙缘心砰砰直跳：

“游侠剑客：没问题，美女召唤，马上就到。”

“洛雨灵：别贫啦，7线京城，等你哦，带我们通关的话，有奖励给你。”

心中暗爽，当即换线，看来有时候一个人做独行侠，还真不如有个伴儿好。

孙缘这样想着，他的武林之路，还长着呢。他希望，下一个6年，自己还能在《武林外传》之中鏖战。成就自己的武侠之梦。P



京城阻击战



屡战屡败，屡败屡战



山水如画



想通关单人剧情副本，有个灵活的头脑是必备的



月上柳梢头，人约黄昏后

本月头条

《神武》主题曲MV发布

近日，《神武》发布了主题曲《神武乐逍遥》的唯美版MV，该MV以壮观的场面与感人的剧情，得到了玩家的一致好评。据悉，《神武乐逍遥》MV讲述的是剑侠客与凌霜月之间的爱情故事。英雄、美人与千军万马，各种元素在音乐的烘托下变的更有感觉，而该MV的结局更是让人有一丝回味。除了MV动画之外，《神武》的主题曲在游戏内还出现了对应舞台剧，每天早上10点到晚上10点整点时刻播出。许多玩家说：“对于MV的印象深刻，除了男女主角的爱情外，还有在沙场中骑着龙马领着军队威风八面的剑侠客。”此外，《神武》十二门派轻小说，原创小说《神武风云》也是玩家们不能错过的内容，各种爱情、手足情、亲情感人肺腑，为你展现着不一样的侠骨柔情。



《神武乐逍遥》唯美MV

头条看点：相比其他游戏唯美的CG效果，《神武》用MV来与之抗衡，并且在游戏内还发布了与主题曲MV同名的舞台剧，真是全方位立体式宣传啊！

■《梦想世界》想象力无处不在



华丽技能再升级

多益网络旗下的网游《梦想世界》一直在打造一个天马行空的游戏天地，让玩家产生代入感而乐在其中。该游戏独创电影式副本、随机迷宫寻宝早已是特色招牌，还有不少值得推荐的玩法活动，也带来各种意想不到的新奇体验：“‘航海世纪’展现壮丽的海洋世界，打海盗、做商贸，做六海霸主，将玩家带入到更给力的大航海时代。‘三十六计’是让玩家争当富翁，占地盘收取过路钱，施展计谋展开争夺，看谁可以富甲天下。‘星界十二宫之旅’是让玩家面对各种类型的对手如何应对，能否成功闯关就得靠你的战斗智慧了。”除此以外，《梦想世界》还把本已华丽的招式技能效果进行大更新，同时提高了副本奖励。同时，多益网络还承诺在新的一年里会为玩家带来更多超具想象力的游戏内容。

■《梦想帝王》体验策略页游新玩法

多益网络旗下的战争策略页游《梦想帝王》公布诸多全新策略新玩法，不仅是环环相克的兵种搭配，变化莫测的战场计谋，还有丰富有趣的后宫玩法、舌战玩法，让玩家体验不一样的策略页游。

据悉，在《梦想帝王》的战场上，具有策略的竞技，46类兵种搭配、36种战场计谋，再加上将领属性、技能间的相互克制，让胜利的天平，永远倾向于更具智慧的玩家。另外，当玩家在《梦想帝王》里征战天下的过程中，还可以组建属于自己的后宫，在绣阁挑选、英雄救美或是在声名鹊起后让美人争相投奔。

多益月评

游戏与历史文化

都说乱世出英雄，三国中的英雄更是多之又多，这些英雄为世人所评说，他们能文能武，刚柔并济，很多方面的造诣为后世所不及，对无论哪方面对后世的影响都颇大，影响的范围也甚广。三国这个中国历史上独具特色、波澜壮阔的时期深深让很多人为之着迷，电视、大荧幕、小说、游戏中都不乏它的身影，单单拿出任何一小段都能让人有说不完的故事、谈不完的话题。除了故事、兵法和各路英雄豪杰，三国在文化、学术、宗教、艺术、科技各个方面都可圈可点，这就留给了后世一段历史的同时也留给了后世无数的借取的可能，政治家的谋略、编剧的故事、作家的题材、各类商家的商机、甚至是研发游戏的灵感来源。纵观时下市面上出现的游戏，无论是单机游戏抑或网络游戏都不乏三国题材的身影。

除了三国，现今还出现了各种历史热，各种历史文化悄然盛行，从汉服、唐装到清宫戏，历史以它特有的魅力渗入到我们的生活，在今时今日，时代赋予了历史新的生命，这些历史也给我们带来了不小的财富，我们看到了各种商机，历史也攀附于这些商机有了更多更广的流传。

《梦想帝王》就是一个典型，它虽然是一款页游，游戏中也有不少秦汉、三国、唐宋等时期著名人物的历史故事，虽然在一定程度上不乏戏说与关公战秦琼式的剧情，但我们可以看到历史文化在为我们的游戏带来全新形式与商机。P



游戏将历史更直观地呈现在我们面前。不得不说，这种寓教于乐的方式比国内的应试教育不知强了多少倍

梦想世界 ■制作：多益网络 ■运营：多益网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://mx.henhaoji.com/

《梦想世界》秦皇陵迷宫攻略

■北京 faith

《梦想世界》不仅有精彩的招式PK，还有众多别具特色的玩法，秦皇陵迷宫就是深受玩家喜欢的玩法之一，我们借助“时空之轮”穿梭秦皇陵，挖掘秦皇宝墓，与战国时代人物开战，现在与笔者一起来探索秦皇陵。

战国名将廉颇

廉颇作为秦皇陵的中级Boss，携带数十只小怪出场。廉颇会隐身，主和小怪都不能群，群只掉1滴血，廉颇的必杀技之过关斩将。群杀我方5个目标，并且带有追击的功能，小怪都带有恐怖。

掉落宝物：4级宝物之“玉边璋”，5级宝物之“纯钧”

危险指数：★★★

战国名将李牧

李牧作为秦皇陵的中级Boss，携带水木火土云小怪出场。小怪都是使用魔法攻击，只有李牧使用物理攻击。每一回合出现环境的变化，如果出现火的环境，打火怪是不会掉血的，以此类推。主快没血的时候，是会狂暴的，速度杀了主将。不能用庄严正信，小怪都是魔法攻击，不能群小怪，群小怪只掉1滴血。

掉落宝物：5级宝物之“金钩”“胜邪”，6级宝物之“霸王大尊缶”

危险指数：★★★☆

战国名将白起

他可是秦皇陵迷宫中的宝，宝物必出秦皇光环套装，战斗难度很简单。白起的绝技是坑杀，从第二回合开始每两回合坑杀1次，只会对人使用坑杀。

掉落宝物：6级宝物之“杀戮之力”“坚韧之心”“哀军之魂”“苍天之灵”“沙场之魄”

危险指数：★★★☆

战国名将王翦

王翦手下的士兵训练有素，同王翦出场的有7名士兵，1名佛与6名战士。小兵战士的输出打人很厉害，并且王翦的佛小兵带有鬼魂效果，按顺序杀掉小兵，知道哪个是佛小兵，就给他先驱鬼杀死。王翦只会使用“凤舞九天”和“撕天”。大家招式使用抗灵巧的，以免被王翦秒杀。

掉落宝物：5级宝物之“阳陵虎符”“鱼肠”“定秦剑”鉴定未知物品、6级宝物之“荆轲之决绝”鉴定未知物品

危险指数：★★★★☆

指鹿为马赵高

必出龙飞凤舞套装之一，杀法不难，佛挂庄严，第一回合杀小怪天兵，赵高使用必杀技之指鹿为马，如果赵高对我方使用指鹿为马，我方变成天兵，就杀神使，反其道而行之。等到神使和神兵全灭，就可以杀主了。

掉落宝物：7级宝物之“砥厄”“结绿”“悬黎”“和氏璧”

危险指数：★★★☆

千古一帝秦始皇

秦始皇作为压轴Boss，开场带着蒙毅、蒙恬出场，还有2个小怪，场中有小怪的时候，打3个主怪是不会掉血的，先杀了小怪，再全力攻蒙毅和蒙恬。当只剩下秦始皇的时候，秦始皇会变身2次，每3回合给一个队友施放乱舞春秋。秦始皇第三次变身，伤害提高很多，宝宝基本都打不动血。多使用九转还魂丹，秦始皇的难度不是很恐怖，但是挂人的几率很大。

掉落宝物：7级宝物之“秦王剑”，据说还可能掉落8级宝物

危险指数：★★★★★


秦皇陵迷宫的长城场景


千古一帝秦始皇


秦皇陵迷宫的宝物


还有内宫侍女？


秦皇陵迷宫中的王翦

神武 ■制作：多益网络 ■运营：多益网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制）
■游戏状态：公测 ■官方网站：http://sw.henhaoji.com/

《神武》小白晋级教程

■广东 小宁

快乐免费回合制网游《神武》推出已有一段时间了，其游戏内容精彩有趣，而且耐玩，近期人气一直急升就是最好的证明，经常人多到要排队等待进入游戏服务器。而这就意味着，咱们《神武》又有大量的新血液了。

看门派识门派，入门前必看技巧

所谓男怕入错行，女怕嫁错郎。选择《神武》门派也是这个道理，一旦随便拜了一个不是自己风格的门派，必然兴趣大减，所以，在进入游戏之前，必先对门派有个大概了解，再进行角色选，因为不同种族所能拜入的门派也不一样的。另外，值得庆幸的是这里12个门派各有特色非常平衡，印证了那句真理：没有最强的门派，只有最强的玩家。

群秒输出类：

龙宫（最多秒5，伤害没魔王高）

魔王（最多秒4，伤害比龙宫高而且还能召牛虱）

这两种比较适合新手玩，活动任务升级热门玩法也简单。加点主要以加魔力为主。

物理攻击类：

大唐（除了“破釜沉舟”80级SP技能外，只能单体攻击，使用招式受气血影响；可以鉴定武器和铠甲）

狮驼岭（有群体攻击招式也有单体攻击招式，使用招式不受气血影响，消耗魔法；天生带勇敢技能，战斗中参战的宠物不会逃跑）

同样比较热门，玩法简单，也是输出需要，新人建议尝试，活动任务也吃香。加点主要以加力量为主。

辅助加血类：

普陀（辅助与救人并重的门派）

化生（治病救人的和尚及辅助）

加点主要以体质和耐力为主。

封印控制类：

五庄（可封印可辅助可攻击，封印招式虽然只有一招，但却能封印物理、法术、和特技，很霸道）

方寸（以封印技能为主要玩法的一种职业）

加点主要以敏捷为主，体质和耐力为辅。

综合类：

天魔里（能封能输出能隐身能召唤战斗宠）

盘丝（能封能毒能吸血吸魔法）

地府（可以嘲讽、吸血、隐身、吃宠补血并且有抗封印的门派天赋）

天宫（可输出可封印）

各种类型的加点都可以尝试。

嗯，看完这里大家应该心里有数，不过这里只是事前准备，接下来大家就可以选择角色准备进游戏开始了！

冲级必备技巧，小白瞬间进化

首先新人出生，前10级主要做主线剧情或者支线任务就ok了，10级后到长安城的门派接引人处选择门派，然后继续做主线剧情和支线任务一直到20级（这段期间支线主线多到爆，因此很快就20级了）。

20级后，可以去捉鬼了，有些高级玩家带捉鬼的话，效率超快，通常情况下，高级玩家会一直带到30级，到了30级就要存经验了。这个时候靠捉鬼来升级是最快的了，记得领双倍经验。顺带提下，3倍经验在捉鬼任务中是无效的，3倍


《神武》美女宠物


烽火连城火爆现场


化生寺技能


拉风坐骑


龙宫定海神针

经验只适合野外打怪。除了关注等级以外，你的门派技能和辅助技能也要跟上人物等级，门派技能可以学到比等级高5级，辅助技能可以学到比等级高10级。辅助技能是在临仙镇的辅助技能导师处学的，打开临仙镇小地图就可以看到他了，现阶段主要是学强身和健身术这2个技能，增加气血和体力上限。

其间如果到了25级建议捉个猫女，属于前期的小龙女了，加上如果支线和主线任务也做了的话，任务会奖励“还童丹”，可以用来洗宝宝，洗到攻击资质有1300+，其他资质最好有一两个满的就可以了，反正后期要换的，前期别对宝宝要求太高，可以用就行了。

等到了30级，所有技能都学满，也可以继续存经验（反正有高级玩家带，免费的午餐，而且捉鬼有一定几率得古董等东西），一直存到经验值是你30级升级经验的10倍左右，提示一下，30级的升级经验是2W4，也就是说存够24W就别存了，因为当前经验大于升级所需经验10倍的时候，不再获得新人奖励加成并且获得经验减半的！

30级以后可以将现存的经验用于自己升级以及学习门派技能和辅助技能上，剩下的时间将以前的支线和主线都做了就可以到40级了。主线剧情任务的一些精英怪杀不过不用怕，世界喊一声很多高级玩家会帮你过剧情的，因为他们会得到好处，至于好处是什么，等你高级你就懂了。记住，最重要的一点，门派技能和辅助技能等级要跟着人物等级走。

40级是一道坎。到了40级后，就可以进入《神武》的另外一个系统了，一个让你变得更强大的系统，也是与其他玩家拉开差距的一个系统，那就是“修炼系统”。

所以40级以后，首要大事就是提高修炼等级。修炼分为你自身部分与宠物部分，分别对“攻击、法术、物抗、法抗”进行强化。虽然搞修炼有点痛苦，但这是玩家必经的一条道路，尽量让修炼等级跟着人物等级走，不然随着以后人物等级越高，修炼就越难提升起来。

实用技巧

除了冲级攻略之外，这些不得不看的小技巧也能让你日后在《神武》中事半功倍，这些可是前辈们含辛茹苦总结出来的血汗经验。

1、20级以前，除了做支线升级，点泡泡也是一个不错的选择。

2、当你迷路的时候，除了纠结，还能使用查找路线功能。

3、吕宋果在青河药店有售，价格750两。不要再去帮派门口买了，摆摊卖吕宋的都是黑人。

4、烧3和捉鬼之前，记得回帮派玄武堂领取赏金任务，1个小时下来怎么也有几本卷宗。

5、飞行棋的位置是和小键盘的位置对应的，右键飞行棋后可以按对应的数字键就能快速到达你想去的地方。

6、60级之前尽量不要去追求极品宠物，一个连击的狼或猫女就足够了，还童丹很珍贵，能省就省吧。60级之前尽量也不要追求极品装备，物理门派弄个好一点的武器，法系门派弄个好一点的项链就够了。

7、捉鬼、做师门或者其他任务的时候找不到NPC？打开好友界面——周围列表，里面有个神奇的功能可以帮到你，那就是周围NPC，这列表里面的NPC也是可以点击的，当这列表出现了你想找的NPC后，下面该怎么做你懂的。

8、身上要时刻带点宠物口粮，你会发现这小东西在关键时刻会发挥大作用，特别是在下副本的时候。

9、师门任务或修炼任务需要去捉宠的时候，你可以顺便多捉几个到宠物商会卖，这是你前期现金的主要来源。

结语

《神武》的好处在于自给自足的经济系统让大家付出努力后不会落后于他人，绿色公平的游戏环境让大家舒心。最后，祝大家能在《神武》闯出一片新天地。


龙宫技能雷神之锤


美丽庭院


魔王寨技能天崩地裂


小龙人


新玩法组合烟花

本月头条

《战地风云Online》激战全球



《战地风云Online》打造真正的世界之战

破旧的仓库、拥窄的巷子、废弃的工厂抑或是船只的甲板，相信提起这些地点，对于很多FPS（第一人称射击）爱好者来说最熟悉不过了。但如果现在你还沉迷于巷战就OUT了，近日，搜狐畅游宣布旗下由美国EA和韩国Neowiz联合研发的《战地风云Online》（英文名：Battlefield Online）将推出的百人地图，此举打破了FPS网游传统巷战的玩法，将玩家引入到了真正的“世界之战”中去。有玩家表示，百人地图模式不仅仅是打破了FPS网游传统玩法的挑战，更是对服务器以及玩家战略战术的一个巨大颠覆。

头条看点：与传统“抄袭”了CF的反恐类游戏不同，《战地风云Online》无论从武器、装备、人员等方面，规模都要大很多，这对于喜欢战争游戏的玩家来说，是个好消息。

■《鹿鼎记——龙脉传说》全民爱恋手绘风暴

搜狐畅游旗下穿越武侠网游《鹿鼎记——龙脉传说》开启了2012年恋爱风暴，“让我们大声说出‘我爱你’”是本次活动的宣传口号。据悉，此次的恋爱风暴活动需要玩家们与自己的爱人携手参与，同时还需要双方用才艺展现出自己的浪漫情怀。搜狐畅游表示，无论是江湖大侠还是可爱珍兽，恩爱夫妻还是宅男腐女，都可以在此次活动中邂逅与享受属于自己的那份真爱。

■《天龙八部3》美酒活动开启


想挑战酒神称号，快来报名！

近日，搜狐畅游旗下的武侠网游《天龙八部3》开启了“千杯不醉·酒神挑战赛”。搜狐畅游表示，此次举办的酒神挑战赛的规则十分简单，只需在大理酒店老板杜子腾（108,155）报名参加即可，并且，杜老板还为大家备下了好酒，由于前往的英雄众多，因此每人每天限领3坛。规则虽不复杂，但是想要真正的“千杯不醉”，成功赢得这场挑战，确实需要细心琢磨一下，比如什么样的酒好喝还不容易醉，什么时机最适合喝下第二杯，甚至怎么合理利用美酒的加成作用为自己的战斗助力，都成为了各位大侠研究的主要“方向”。

■《东海奇谭》3月1日进入封测阶段

搜狐畅游旗下的动漫网游《东海奇谭》已于3月1日开启了封测。据悉，《东海奇谭》作为畅游2012开年大作，《东海奇谭》首次在网游中引入动漫画面技术，打造成熟的动漫网游。搜狐畅游表示，为增加游戏可玩性，《东海奇谭》还将独创玩法作为核心研发内容，独创卡牌、仙缘、奇遇、斗魂四大系统，玩法更多更奇更有趣。游戏历时两年研发，研发人员均来自《天龙八部》《鹿鼎记》等核心项目，在保证程序、策划、美术的高技术水平外，该作还植入了当下最热门的恶搞、动漫、手绘等元素，用轻松快乐来诠释Q版动漫网游。

畅游活动

搜狐畅游有奖活动

《鹿鼎记》是由中、韩两国研发团队，历时四年联手打造的大型多人在线角色扮演网络游戏。游戏以金庸先生的同名巨著为蓝本，运用好莱坞标准3D动画引擎，以全开放式的剧情设计，结合经典群侠传模式，创造的一个不可思议的幻想武侠世界。

活动参与方法：将下面A、B两图中5处不同的地方找出，并发送到邮箱huodong@popsoft.com.cn

活动截止日期：2011年3月31日，参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、手机。获奖玩家名单将在2011年5月中旬《大众软件》上公布。

活动参与奖：3份，奖品为《鹿鼎记》神秘专属周边。

2012年1月中旬刊有奖问答中奖名单

福建 李鑫 山东 柴亚军 重庆 杨思宇





天龙八部3 ■制作：搜狐畅游 ■运营：搜狐畅游 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：公测 ■官方网站：http://tl3.changyou.com/

《天龙八部3》龙纹背后的故事

■四川 阿鱼

因为没有龙纹，隐居多年的老爹被强敌找上门来，被仇人的龙纹力量打得重伤不治；清风从小青梅竹马的莲儿移情别恋，爱上了有龙纹的豪杰；清风一直被别人小瞧：“瞧，这个没有龙纹的家伙，还想做大侠？做梦去吧！”

恋人的指引

“老天啊，求求你大发慈悲，让我拥有龙纹之力吧！”站在万丈悬崖边，清风对着空气大喊。呼喊声回荡在四周山壁间，久久不愿散去。

“想要龙纹还不容易？去楼兰城挑战兵圣奇阵吧，龙纹就在阵内辽将的身上。”

一个熟悉而好听的声音随着回声闯入清风的耳内。是她！是莲儿！清风心里一阵激动，但很快又沉入了谷底：“她已嫁作他人妇，我还有什么念想？”

“你来做什么？怎么不去陪伴你那位武功盖世的夫君？”清风心里一阵酸楚，语气生硬地问道。“我想帮你获得龙纹。”莲儿平静地回应道。

“走开，我不需要你的帮助，不需要背叛者的施舍！你给我走开！”清风捂着脑袋，发疯似地狂叫。

见此情形，莲儿紧咬着嘴唇，泪珠在眼眶里打转。“你别这样！我这就走。”她颤声说道，因为伤心，她的身子不住地颤抖，“希望你能去兵圣奇阵看看。”

说到这里，莲儿再也控制不住，转身疾奔，任泪水布满娇嫩的脸庞。

“哼，假情假意之人，想来看我笑话，我偏不让你得逞！”清风胸膛起伏不定，神情激动地说道，“我这就去兵圣奇阵，夺取神器龙纹。”

神秘老者相助

“哎呀！”在一群中原豪杰的围攻下，兵圣奇阵里的大将军耶律连城倒下了。

“为什么？为什么还是没有龙纹？萧逸风、萧如筠、萧如蔚、耶律炎、耶律连城，兵圣奇阵里的辽将全被击杀，为何不见龙纹的踪迹？”一群人中，一个满身血污、神色憔悴的人喃喃自语，说个不停，不是清风，还能是谁？

“哈哈，这小子疯了，竟然到这里来找龙纹。这里只有强化龙纹的材料‘玉龙髓’，龙纹嘛，你就别白日做梦了！”人群中有人讥笑道。

“这可恶的妇人，竟然欺骗我！”清风对莲儿的恨意加深，心中更是无比痛楚。

“敢问各位朋友，你们可知龙纹的获取之法？请大家看在我们一同挑战兵圣奇阵，一起出生入死的份上，给在下指点一二。”清风定了定神，对同伴们抱拳说道。

此言一出，鸦雀无声。刚才还活跃的人群，在一瞬间便沉寂了下来。人们三三两两地散去，只留下清风呆立在原地。

是啊！这龙纹乃是威力无穷的神器，谁都不希望他人拥有。获取龙纹之法，自然是知道的人越少越好。

正在清风无比绝望之时，不知从哪儿冒出一个衣衫褴褛的老者。只见他用布满污痕与老茧的手拍了拍清风的肩，悄声说道：“想要龙纹还不容易？丁春秋那里就有！此刻他正纠集慕容复、游坦之、鸠摩智围攻少林寺。你去大理镇南王府找王爷的家臣，他会带你前往少室山除恶。击败丁春秋，你就有机会得到龙纹。”

老者的话语犹如黑暗中的一盏明灯。虽然清风有些怀疑，但看老者言之凿凿，自己心中对龙纹的需求又越来越强烈，便决定挑战丁春秋。


龙纹在手，天下你有！


由五大辽将镇守的兵圣奇阵


从兵圣奇阵里获得玉龙髓


丁春秋手里有龙纹


要想培养龙纹，就得挑战王陵秘境

清风离开后，老者缓缓地走到不远处的树林里，看似自言自语地说道：“我已按照你的吩咐做了，你允诺的报酬呢？”话音刚落，一个蒙着面纱的女子突然出现在树林中。

只见她掏出一个胀鼓鼓的钱袋，放到老者手里：“多谢老丈了。或许以后还得麻烦您老。”

老者接过钱袋，满心欢喜：“女侠太客气了，但有吩咐，老头我一定赴汤蹈火，在所不辞。咦……”忽然间，老者指着女子递钱的手，惊讶地问道：“女侠的手怎么满是伤痕？”

“这不是你该问的问题！”女子的回答冷若冰霜，眨眼间便不见了踪影。

龙纹养成的秘密

“哈哈哈！我终于得到了龙纹。世上的人们啊，看你们谁还敢小瞧我？”打开丁春秋丢下的包裹后，清风得到了梦寐以求的龙纹。

“极大地增强主人的战斗力，同时削弱对手的实力，这便是龙纹具备的超强本领。”

对于江湖中人来说，拥有龙纹，就如同平添了几十年的功力，难怪清风会如此高兴。

“嘿嘿，你高兴得太早了！这龙纹现在不过是一件普通的器具而已，只有悉心培养，才能激活它潜藏的巨大能量。”那位衣衫褴褛的老者再次出现，给清风泼了一盆冷水。

对于老者的冷言冷语，清风并不在意，而是恭敬地询问道：“老人家说得极是，不知能否告诉晚辈，如何培养这龙纹？”

“龙纹乃是天荒古境有巢氏一族膜拜的上古神器，必须不断吸取玉龙髓、铸纹血玉、缀龙石等龙纹材料，方能成为终极神兵，从而大幅增强携带者的战斗力。对了，龙纹本体也是必须的原材料，龙纹在吸取另一个龙纹之后，会变得更加强大。”

“唔……这玉龙髓在兵圣奇阵中可以获取；龙纹在丁春秋那里，不过数量太少；至于那铸纹血玉、缀龙石，我连听也未曾听过，该去何处寻找呢？”清风满怀期待地望着老者。

“嘿嘿，丁春秋那里的龙纹太少，你不如去天荒古境，挑战钧天、罗浮、潮京三座城市地底的王陵秘境。那里的龙纹数量极多，玉龙髓、铸纹血玉、缀龙石等材料应有尽有，足够你培养龙纹。不过……”老者话锋一转，“要想进入王陵秘境，必须有王陵通行证。掌控城市的世族成员，只需消耗城市贡献度，就能在王陵守卫处兑换秘境通行证，顺利进入王陵。未能夺取城市的世族成员与未加入世族的豪杰，必须花费金币在王陵守卫处购买通行证。”

“多谢老人家的提点，晚辈这就去天荒古境。”清风抱拳答谢，随即转身离去。

“对了，三座城市的城主还拥有制定‘黑名单’的权力。一旦被城主列入‘黑名单’，你就无法在该城市购买通行证，也就无法进入王陵秘境探险，所以你最好别得罪那三位城主。切记，切记！”老者对着清风离去的背影大喊。

“你做得很好，这是给你的报酬。”还是那位神秘的蒙面女子，还是一个胀鼓鼓的钱袋，不同的是：女子的身子十分虚弱，似乎遭受了严重的伤害。

闯王陵，夺至宝

清风来到了罗浮城。因为不是城主世族的族人，他花费金币购买了一张王陵通行证，与几位志同道合者开始了挑战之旅。

王陵秘境内机关重重，幸亏队伍中有一名熟手，他耐心地给清风等队友做着讲解：

秘境内共有九根处于封印中的龙柱。我们得攻击这些龙柱，将其击碎后，就有一定几率打通龙脉。


王陵秘境内掉落的缀龙石


购买通行证


王陵里有九根被封印的龙柱


击碎龙柱，打通龙脉


兵俑们出现

当打通的3处龙脉连成一条线后（横竖斜均可），龙柱的封印便彻底解除了。

不过，封印龙柱的机关没那么容易被摧毁。击碎龙柱，有一定几率打通龙脉，倘若没有遇到这种好事呢？那坏事便会找上门来！

首先，我们有可能遭遇守护王陵的兵俑们。这些兵俑分为忠诚兵俑与恶灵兵俑两个阵营。

届时，大家千万别攻击忠诚兵俑，否则恶灵兵俑会越来越多。我们只需集中火力，将恶灵兵俑全部铲除，就可以化解这一危机。

其次，我们也许会遭遇更为难缠的王陵守卫者。当大家击碎龙柱后，有几率招来大量王陵悍将、王陵小卒、王陵杂役等守卫，这些守卫极为难缠，远非兵俑可比。

而且，击杀守卫后，我们得到的经验值也不高，若与其正面交锋，实在是一件费力不讨好的事。所以，当守卫们出现后，大家别攻击他们。由我带队，往场景远处的边角退却。

这不是逃跑，而是战略转移。来到场景边角后，王陵悍将们便不再追赶，一场伤神的战斗就可以避免了。

“我有个问题！”清风插嘴道，“不攻击守卫，会不会养虎为患，导致我们被越来越多的敌人围攻？另外，避开守卫后，是否应该继续攻击下一根龙柱？反正闲着也是闲着。”

“呵呵，你的问题问得很好，我正要说这两点。”这位豪杰笑着回答，“第一个问题的答案：大约135秒后，以王陵悍将为首的守卫们会自动消失，解除大家的后顾之忧。第二个问题的答案：守卫们存在的时间里，场景内的龙柱处于被保护状态，不会遭受任何伤害，因此大家应耐心等待，直到龙柱保护状态结束。好了，该说的都说清楚了，我们开始战斗吧！”

有了熟手的指点，清风等人的挑战非常顺利，很快便打通了龙脉，逼出了秘境守卫者头领——守陵监。

守陵监盘踞在在“龙柱五”所处的高台上，咆哮着等待众人的挑战。

“大家别怕，这是个外强中干的家伙！只要我们配合默契，峨眉记着全力补给队友们的血量，就能轻松击败他！”

果然，在众人默契的配合下，守陵监根本无法抵挡，丢下钥匙与宝箱落荒而逃。

这些宝箱散落于高台四周，分为铜专属宝箱与铜宝箱两种，占领城市世族玩家可以开启铜专属宝箱，未占领城市的世族玩家只能开启铜宝箱；铜专属宝箱里的奖励要优于铜宝箱。

苦命的女子

尽管清风只能用钥匙开启铜宝箱，但人品极好的他还是获得了龙纹与缀龙石两件宝物。

“哈哈哈！”看着手里的宝物，清风心中的苦楚终于全部发泄出来。

“叫你们小瞧我，叫你们小瞧我！如今我已获得龙纹养成之法，待我加入城市世族，日夜挑战王陵秘境，夺取龙纹材料。终有一天，我的龙纹必将成为绝世利器，到时候我要让你们后悔！莲儿，我也要让你后悔！哈哈哈！”

此时此刻，被清风记恨的莲儿正躺在冰冷的地上，任狠毒的皮鞭抽打在自己身上，绝望而无助。

用皮鞭抽打莲儿的人，正是她的夫君。

此人一边狠狠地抽打，一边破口大骂：“你这贱妇，竟然背着我去讨好别的男人！竟然从我口中套出龙纹的秘密，将其告诉那个野男人！看我今天不打死你！”

“呜哇……”莲儿的哀嚎声传遍四周，却传不到清风心里。P


王陵守卫出现，快闪


一段时间后，王陵守卫自会散去


围攻守陵监


哇！好多宝箱！


用钥匙开启宝箱，获得龙纹等珍宝

桃园将星录 ■制作：搜狐畅游 ■运营：搜狐畅游 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：封测 ■官方网站：http://ty.playcool.com/

《桃园将星录》全新的游戏世界

■四川 阿鱼

也许你是一位从MUD游戏玩起的骨灰级玩家；也许你的网游之路已是“十年磨一剑”；也许你玩过的网游比我看过的穿越剧还多……但我还是忍不住要询问大伙儿：有这样一种网游，你玩过没？

“呼，这是个怎样的网游呢？首先，它的职业系统很特别，虽然包含了数十种职业，但却没有严格的职业界限，只要你愿意，就可以在不同职业间自由穿梭。这是它最引人注目的游戏特色，即传说中的云职业系统。

其次，它的战斗系统也很特别，既有回合制游戏的休闲性，又有即时制游戏的节奏感。是的，你没有看错，它是一款即时制与回合制相融合的新型网游。

第三，它的伙伴系统依然很特别，除了一只忠心耿耿的宠物伙伴外，还有一大群不为人知的猛将智囊躲在你身后。关键时刻，他们便会拔刀相助，助你施展出生平最厉害的绝技。

第四……呃，我觉得可以打住了，以上3条已经足够令大家感到迷茫。虾米？几十种职业任意转换？即时与回合制兼具？猛将智囊拔刀相助？真的有这样的网游吗？这个可以有！这个也真的有！如果你愿意到《桃园将星录》（以下简称《桃园》）的世界里走一遭，一切疑惑便迎刃而解了。

《桃园》是搜狐畅游旗下一款与众不同的3D卡通类中国风网游。游戏以脍炙人口的三国故事为背景，塑造出一个全新的游戏世界。《桃园》的新颖之处颇多，大到神奇的云职业系统，小到宠物养成里对宠物SM式的鞭打，处处透露出研发团队的诚意。

为了让大家对《桃园》这款游戏有一个较为直观的了解，我在此“抓大放小”，针对本文开篇提到的几个特色内容，为朋友们作一个简单的讲解。

职业：跨越职业鸿沟的云系统

《桃园》的职业系统十分丰富，包括初阶职业：平民，4大进阶职业：带甲（近战冲锋型）、侠客（身手敏捷型）、控弦（远程射击型）与百家（远程计策型），以及白马义从、护卫、禁卫、剑客、刺客、骠骑、死士、劲弩、强弓、道士、策士、学士等高阶职业。

如果只是职业丰富，那实在不值一提。如今这年头，谁家网游没有十来个职业？《桃园》职业系统的独特魅力，源于其独一无二的云职业系统。什么是云职业？云职业就是玩家可以在各职业之间自由转换，原本职业等级以及声望将被保留。不仅如此，游戏中大量职业通用技能的存在，极大地提升了战斗乐趣。一种职业，却有成百上千种技能任你搭配，如此自由度可谓前所未有。云职业系统将传统的职业技能强化转变为技能搭配组合，看似淡化了职业特征，实则强化了职业特性，让我们有了更为广阔的游戏空间。

说实话，《桃园》推出的云职业系统极具新意，也颇为大胆。这一走在网游前列的新元素是否能获得玩家的青睐，还有待验证。不过，就我个人而言，我很喜欢这种不受约束的感觉。

另外，我想说下初阶职业：平民。与传统网游中专打酱油的初阶职业不同，《桃园》里的平民职业尽管出身低微，但却并非跑龙套的小角色。这里的平民也有等级概念，我们可以通过自己的奋斗，提升角色的平民等级。随着职业等级的提高，你会掌握许多平民专属技能，成为平民中的霸主。说起平民的特殊本领，那可是相当给力啊！比如“人多势众”技能，此乃群体战斗之必备绝技，己方参战人数越多，对敌人造成的伤害就越大（打群架专用）；又如“坚不可摧”技能，可以大幅提高自身防御力；还有“宠物顽强训练”，能够增加参战宠物的战斗力。

说了这么多，就是想提醒各位朋友：如果你决定玩《桃园》，请千万别小瞧


《桃园》的宠物系统很有趣


与三国有关的《桃园》世界


尚未装扮完的圣诞树


那么多职业，先转什么好呢？


哈哈，我成为睿智的百家了

平民们啊！

战斗：即时与回合制共存

前面我们说过，《桃园》的战斗模式与传统回合制网游有所不同，它是一款即时PK与回合制战斗兼具的网游。虽然在触发战斗后，我们会进入回合制模式的战斗场景，但游戏给予了我们极高的战斗自由度。首先，行动条的出现增强了战斗的连贯性，操控速度较慢的玩家，有可能受制于人；这就好比即时制网游，先发制人者往往能够抢占先机。不过，出手慢的玩家也有反击的机会——打断对手的吟唱技能，使其此次行动无效。明眼人都知道：这完全是即时制游戏的战斗风格。

其次，我们在战斗时，各种战斗技能不再是无脑输出，更讲究策略与方法。譬如，近战职业的近战技能无法攻击位于后方的敌对目标，那么远攻职业在战斗时，就应该让自己处于阵营后方。

又如许多战斗技能的攻击范围很特殊，有的是横排攻击，有的是竖排攻击，有的是十字攻击……如何操作才能将技能威力最大化，这是玩家们必须考虑的问题。

再者，在传统回合制网游的战斗里，玩家们停止行动处于休息状态时，会不可避免地遭到敌人的强力打击。而在《桃园》里，一旦行动完毕、处于休息状态时，人物就会自动进入防御状态，抵挡来自敌人的物理伤害（策略伤害与特定物理打击无法抵挡）。这就如同即时制格斗游戏里，非战斗状态下的防御模式，给手脚较慢的玩家多了一层保障。

此外，在战斗中，我们还可以根据实际情况，灵活变换位置，自由移动，以躲避对手强大的攻击。

形似回合制游戏，神似即时制游戏，这就是《桃园》的战斗系统。

伙伴：武将技助你阵前杀敌

在游戏中，我们可以捕捉并养成各式各样的宠物，这些宠物会尽心尽力地帮助我们。不过，它们也是有血有肉的生物，也害怕饥饿的滋味；所以大家请及时喂养并安抚宠物们，这样它们才会对你忠心耿耿，永不背叛。

除了宠物，在我们的成长道路上还有许许多多隐藏着的伙伴，他们便是三国里的猛将与智囊。什么刘、关、张三兄弟啊、诸葛、司马、周瑜三大军师啊、天下无双的猛将吕布啊……他们都有可能挺身而出，施展最强绝技，帮助我们铲除强敌。

不过，这些名人们傲得很，如果没有完成与之相关的任务，他们是不会搭理咱的。

与三国名人们有关的任务都收录在将星录中，里面记载着刘备、曹操、关羽、司马徽等众多名人的传奇故事。这些故事最初处于尘封状态，需要我们跟随故事指引，一步一步去探索。当我们亲身体验整个故事的来龙去脉后，就能得到三国名人的认可，获得他们珍藏的将军令。由此可见，这将星录其实一个丰富的任务系统，只不过以名人传记的方式展现出来，引导我们亲历三国时代的那些人、那些事儿。

言归正传，三国名人给予的将军令究竟有什么用呢？将它装备后你就知道了。以司马徽的将军令为例，装备在身后，我们不仅能掌握他的专属特技“师教”——增加5%的经验获得，还会习得司马徽的武将技“水镜的教诲”——全体伤害绝技，同时成倍增加我方队员的技能熟练度。在战斗中，只要角色的怒气积满，我们就可以施展出“水镜的教诲”，让敌人遭受司马徽看家绝技的重创。

这就是《桃园》独特的武将技系统。

综述

如何，这样的游戏你没玩过吧？唔，光顾着介绍《桃园》的特色内容了，顺便也说说《桃园》的游戏画面吧。我个人觉得很不错，清新、唯美、自然，还带有一丝俏皮的风格。你瞧这小桥流水的村子，很养眼吧？


将敌人冰冻起来


横排群体攻击


获得司马徽将军令


司马徽武将技的恐怖杀伤力


风景如画的村子

汇众教育
本期推荐校区
北京北三环
（游戏）校区

就业新出路 游戏人才月薪冲万

据最新统计数据显示，2012年全国大学毕业生人数将创历史新高，有680万人。受国际金融危机，通货膨胀等诸多因素的影响，新一轮人才洗牌即将上演。

然而，面对就业压力日益升级的现状，游戏行业却持续高热，人才紧缺。截至日前，游戏产业已成为IT业中发展速度最快的领域之一，同时游戏技术岗位也成为信息产业发展中最紧缺的岗位之一。

巨人公司的史玉柱更是向游戏人才抛出了橄榄枝，为了吸引人才，留住人才，解决员工住房问题，看来几乎要成为互联网业求贤揽才、展示实力的标配动作。

去年6月，腾讯正式推出为期三年耗资10亿元的“安居计划”，为首次购房员工提供免息借款。去年11月，艺龙推出了总额1亿元的员工无息消费贷款；去年12月，人人推出了最高40万元，还款周期最长8年的员工购房无息贷款计划。

一家互联网巨头公司的人力资源副总裁表示，业内大公司竞相出台相关计划，一来留住优秀员工并可招揽更多人才，二来也能展示企业实力提升品牌形象。

游戏职业培训以其学期短、费用低、学习模式先进、直接推荐就业等优势，成为游戏一线人才的重要培养渠道。作为亚洲领先的游戏动漫专业人才培养基地——汇众教育，已成为中国动漫游戏企业的人才资源库。师资力量全部来自知名动漫游戏企业开发一线，八年来课程历经多次升级，已培养的38900名学员遍布全国70%的动漫游戏企业。2010年汇众教育被“福布斯”评为中国潜力企业。

汇众教育北京北三环（原劲松）游戏校区作为汇众教育优秀的直营校区之一，其学员就业率一直位居前列，在业内拥有良好的口碑，这和校区优秀的教师团队有直接关系。

优秀的师资是北三环校区最为自豪的。学生能不能成才，老师起到很关键的作用，北三环校区最让人高兴的就是拥有一支稳定、专业、负责任的师资队伍。

其中，以金山游戏公司项目经理杜守跃、汇众教育金牌老师姚建楠为代表的师资，是全国优秀的教学团队，获得了全国教学、就业较高评价。

北三环校区的讲师不仅要精通专业技术，还得懂教学、爱学生；不仅要授课传教，还要协助班主任，就业老师保证学生的出勤率、考试率、就业率；每个周末还得给学生补课。40度的酷暑天，学生都不一定来上自习，老师还会照常上班，给基础差的学生补课。相信在名师指导要求下，加上自己的努力，你会成为老师的高徒。

汇众教育经过多年潜心研究，结合中国创新教育理论与人才培养特点，并广泛与数字娱乐领域内企业共同探讨，创造出一套先进的创意型技术人才培养体系。

该体系经过七年的运营并不断优化提升，已将数万名学员培养成为数字娱乐领域的新兴人才。

针对行业内专业知识体系缺乏，汇众教育有一个几十人的专家研发团队，每18个月更新一次课程体系，保证我们的课程体系是市场上先进的，前沿的，培养出来的人才是完全符合企业用人要求的。

汇众教育北三环校区在八年的办学中积累了丰富的就业资源，和国内各大游戏公司都建立了合作关系，并且已经毕业的学生也是桃李满天下，很多学生经过3年左右的工作经验积累已经走上了管理层，成为企业的技术和招聘骨干，给校区也提供了大量的就业资源。

选对高发展高福利的行业，加上优秀教师的指导和自己的努力，2012相信你会成为就业大军中突起的异军。好技术也会成为你职业发展的奠基石。

校区教室展示





汇众教育 北京北三环校区

汇众北三环学校郑重承诺，入学签订《就业推荐协议》，学不会免费重学！

咨询QQ： 1181781806
1264696851

咨询电话： 010-51288995

网址： http://www.bjgamecollege.cn/
http://ot.gamfe.com/

地址： 北京市西城区北三环裕民中路6号北京市农业局3层

汇众教育
本期推荐校区
北京中关村
（游戏）校区

新春来临充电忙 选学游戏成时尚

春节过后，一些即将毕业的高中生、大学生、希望转换工作的或者进一步提升职场竞争力的在职人员以及正在寻找工作的朋友都把“充电”列入了计划。

相前景广阔赋予高成长动能

随着人才竞争的加剧，“充电”已经成为人们改变职业方向、提升职场竞争力的重要途径。新经济时代，“惟一不变的是变化”，拿个文凭管你一生的好日子再也不复存在。在这个号称“终身学习”的时代里，固步自封的人很快就会被后来者超越，活得好的从来都是那些不断“充电”的人。今年与往年不同的是，除了英语、计算机课程等传统课程等培训项目外，一些像游戏设计与开发这样的新兴技术专业受到格外青睐，成为培训学习的新时尚。

机遇留给有准备的人，先吃螃蟹早成功

案例一：大专毕业又“回炉”终成梦想

王元：（现就职于搜狐畅游）

大专毕业一年我又回到了校园，一年的实习、工作让我浅浅的了解了社会，也知道了社会竞争的激烈,一点一点找到了我的梦想，那就是做一个游戏制作人，一个游戏CG制作人,让中国人的游戏风靡全世界。虽然有点夸张，但是它的确是我的梦想,是我毕生的追求。

大学结束后我也有过短暂的迷茫,和很多大学生一样，我也面临着就业的困惑，偶然的机会我看到了汇众教育中关村游戏学院的介绍，父母亲朋对我的支持使我义无返顾的选择了它，我梦想的摇篮。

几个月的学习后让我这个经常玩游戏的女生真正的体会了做游戏并不像玩游戏那么轻松，虽然前面的路途艰辛而且风险无限，但哪个年青人不渴望挑战，又有谁不想实现自己真正的价值呢?

每门课程结束的时候,都会围绕真实的游戏制作一些游戏项目。对我的鼓励不仅仅是看到自己作品的喜悦、老师的鼓励和关怀。每当有公司对我说：“希望你毕业时能到我们公司工作时”，我倍受鼓舞，我知道只要付出就肯定会有收获。天公不负有心人，毕业后，我如愿以偿的进入了搜狐畅游工作，为实现我游戏制作人的梦想快乐而充实的工作着。

案例二：高中生培训后，从游戏玩家转变为游戏制作人

韩涵：（现就职华夏飞讯科技有限公司任网络游戏程序员）

我的童年充满了日本式的卡通、动画、游戏。那些充满了浪漫和幻想的作品一直以来都是年轻一代心目中的梦，我希望也能制作出自己的游戏作品，能够有一天制作出和国外一样顶尖的游戏艺术作品。我也因此不断地梦想学习游戏制作的知识，进入到梦想的游戏公司成为一名真正的游戏制作人。

偶然的机会，我结识了汇众教育中关村游戏学院，这个学院正是我以及很多热爱游戏的人们所寻找的。说实话，汇众教育中关村游戏学院的课程学起来并不轻松，一年的时间要学游戏策划、游戏程序开发的课程，如果不抱着吃苦的精神是学不好的，那时自己压力很大，主要是因为自己没有上大学在父母在亲戚朋友前抬不起头。

汇众教育中关村游戏学院有非常优秀、非常敬业的老师，我有了今天，最大的功劳是家人、姐姐、老师们。也特别要谢谢齐老师、狄老师、肖老师对我的关心和帮助。

如今，我和同事共同开发的第一款游戏逐渐成型。

在国际游戏开发教育联合会（GIDEA）组织的沟通会上，我荣幸的和美国知名的游戏研发公司（Vicarious Visions）高级程序员Chris Pruett进行了面对面的沟通交流，从他的身上我看到了很多我所欠缺的东西，也是在中国的软件游戏业中所欠缺的东西。中国游戏的未来，我相信就在我们的手中……

学生作品展示





汇众教育 北京中关村（游戏）校区校区

国学院座落于中关村科技园区，周边汇集中国人民大学、清华大学、北京大学等众多国内一流大学，交通便利，在这里可以感受IT高科技，是北京文化创意产业重地。

中关村校区具备先进的网络游戏开发、手机游戏开发、网络游戏设计培训经验并与多家游戏企业共同设立了项目开发工作室，在游戏商业转化上拥有成熟的运作手段，有力的保障了学员的就业。

学院网址： http://zgc.gamfe.com/

汇众教育中关村游戏学院电话：

010-51651119

汇众教育
本期推荐校区
上海虹口（游戏）校区

游戏设计专业紧跟时尚

2011年中国整个游戏行业（包括网络游戏、手机游戏、网页游戏、家用游戏、单机游戏、掌机游戏、人才培养所有种类）的生产经营总收入将超过1158亿元人民币。

我国的游戏产业发展形势总体来看，前途一片光明。其中，网络游戏2011年经营收入预计有望达到423亿元人民币以上，约占整个游戏产业产值的36.5%。

网页游戏发展很快，2011年经营收入预计有望达到50亿元人民币以上，约占整个游戏产业产值的4.3%。

手机游戏2011年经营收入预计有望达到38亿元人民币以上，约占整个游戏产业产值的3.28%。人才培训2011年经营收入预计有望达到5亿元人民币以上，约占整个游戏产业产值的0.4%。

根据粗略统计，全国的网络游戏开发运营企业有820多家，手机游戏开发运营企业有250多家，网页游戏开发运营企业有320多家，游戏机类生产企业有1200多家，游戏机经营娱乐场所有3.1万个左右。全国游戏行业大小企业有3.4万家。

从市场规模来看，根据易观国际2011年11月份发布的《2011年第3季度中国网页游戏市场季度监测》数据显示：2011年第3季度，中国网页游戏市场规模达14.24亿元，相比第2季度增长20.2%。

游戏人才匮乏

目前游戏公司人才不稳定问题已经成为限制公司发展的最重要的因素。几乎所有的网络游戏公司都在说缺人，从策划、到研发、宣传、运营，可以说各公司的中高层人才都非常缺乏。

为什么会有这种现象呢？这是由于市场不断有新的资金进入行业，上市游戏公司也在不断扩大规模，这使得游戏人才的需求在不断膨胀。人才的供不应求使得这个行业的人才流动极其频繁，极不稳定。

尤其是在北京、上海等游戏公司密集的地方，很多游戏从业人员往往是半年更换一家工作单位；一个做出成功游戏的团队成员，很快就变成了好几个公司的新团队的领导人，游戏人才的匮乏在未来几年或者几十年中都会成为游戏行业的焦点。

汇众教育上海虹口（游戏）学院——再创育人神话

小赵因为从小喜欢玩游戏，平时常常一个人在房间玩网络游戏，父亲决定从兴趣点去培养他。一次偶然的机会他踏进了汇众教育上海虹口（游戏）学院。经过一段时间的观察和了解，学校专业老师、班主任发现他非常有想法也很有创意，在课堂上经常能提出一些自己的观点和想法，专业老师根据他的特点，会针对性的提一些问题让他去思考，经过一段时间的系统学习，他的专业技能突飞猛进，跃居班级前列。

现在的他感到了从未有过的自信。毕业前夕，在参加几家用人单位的面试时，他能和其他学员一起从容表现出自己的知识和能力，那种自信给用人单位留下了良好的印象，最终被录用到网易公司。

游戏岗前实训就业班信息

岗前实训就业班

定向培养+高薪技能+政府补贴三重保障为一体，确保培养出游戏动漫制作的高端技术人才，针对毕业学生提供直接进入游戏动漫公司工作的机会。

协议入学、岗位实训

报名即可申请获得价值8800元的3DMAX等设计软件的免费基础补习（限前10名）

2月底前凡报名学员免费赠送日语课程

针对无基础、有基础人员开通不同实训模式

当月免费试听实训课程（仅限前5名，电话预定）

页游调查数据





汇众教育
上海虹口（游戏）校区

电话报名： 021-36080008

到校报名： 报名时提交毕业证书复印件、身份证复印件、蓝底2张个人免冠照片

（在校区通过专业测试后即可入学，入学后学院统一组织考前辅导和报名考试。）

地址： 上海市东江湾路188号（数字媒体产业园）B座4楼（近三号线八号线虹口足球场站）

学校网址： http://hk.gamfe.com/

咨询QQ： 1750934462 （凌老师）
1193021385 （陈老师）

汇众教育
本期推荐校区
山东济南（动漫游戏）校区

要真实的生活 不要事业编制！

"年轻更要精彩"这是23岁的董震在大学毕业后说的话，他为了追求自己的理想，放弃了在事业公司做普通员工的机会，转而走进了游戏制作的领域。

姓名：董震

年龄：23岁

学历：专科（山东水利院校 水利工程专业）

水利工程专业也算是热门专业吧，我大学毕业后，靠家里的关系进了济南市水利局，事业单位，工作很稳定。可是按资排辈，也有绕不开的人际关系。如果一直这样下去，我也能过得不错，可是人就活一辈子，我还是希望能干点事，而不是当一个螺丝钉。最初，家里是不理解的，我也是反复考虑：我要的是实实在在的生活，不是别人眼里的羡慕。

然后就到处找，学点啥才能不看别人的脸色？水利工程跟游戏设计八竿子也打不着，可是在汇众教育考察下来后，我想就这个吧：一份时尚、实在的技术。入学的时候，还真没考虑过以后去哪里上班，第一个周就想能适应就好，第一个月就想能做出东西来就好，不知不觉一年的时间很快，深圳黎奥看中我的一个小作品，很快就见面、签约、上班。这里全部都是年轻人，我们经常为了一个设计方案争的面红耳赤，很快又为了一个创意拍案而起，高兴了一起高歌，伤心了也有人陪着喝酒。我想这才是青春的色彩！待遇薪酬啥的网上都有，我只能说，实际拿到的会更多一些。

到现在很多朋友还是觉得稳定的水利局比我现在的工作好，没钱、没收入、没见识、没自我的工作好在哪里？掌握权力的人才光鲜，或许20年以后，我幸运有个一官半职。但是对不起，我的青春赌不起！

游戏开发公司紧缺岗位及行业参考薪资

招聘岗位	参考薪资（元/月）
3D游戏程序开发工程师	6000～12000
2D游戏程序开发工程师	5000～10000
手机游戏程序开发工程师	5000～10000
游戏场景设计计师	4000～8000
游戏角色设计师	5000～8000
游戏动作设计计师	5000～8000
游戏特效设计师	6000～10000

产业发展迅猛，游戏人才大有作为

近年来中国游戏业对于全球游戏业的影响力越来越大，除了逐渐成长为全球网络游戏主力市场外，中国游戏开发力量的崛起也使得众多国际大作刻上了"Made in China"的印记。

据报道，2011年我国网络游戏市场实际销售收入达到428.5亿元人民币，比2010年增长32.4%。其中，民族原创网络游戏收入为271.5亿元人民币，同比增长40.7%，占市场实际销售收入的63.4%，连续7年占据市场份额主导地位。手机游戏市场继续保持增长势头，实际销售收入17亿元人民币，同比增长86.8%。受商业模式创新推动，单机游戏市场2011年实际销售收入同比增长301.3%，达到6100万元人民币。海外市场拓展继续保持2010年的辉煌，总计有34家中国企业自主研发的131款网络游戏进入海外市场，销售收入3.6亿美元，同比增长56.5%。

汇众教育是中国数字娱乐教育领域中，以产学研为一体致力于培养动漫游戏设计与开发人才的专业机构，目前主要开设游戏学院、动漫学院项目。济南（动漫游戏）校区作为其直营校区之一，自2005年创建至今，依靠精准的市场定位、高质量的课程体系、严格规范的教学质量管理和完善的就业推荐服务为济南市乃至整个山东省数字娱乐职业教育事业提供了专业参考及标准。截至当前，已经成功为国家培养并输送学员多达2000名，任职各大游戏动漫名企，并成为公司的技术骨干。

学生作品展示





永恒之塔 ■制作：NCsoft ■运营：盛大游戏 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://aion.sdo.com/

《永恒之塔》寻觅梦中的应许之地

■北京 faith

三千多年前，在先知摩西的带领下，以色列人开始挺进“流着奶与蜜之地”，经过40年的长途跋涉，终于由约书亚带领进入了这片迦南美地，那便是上帝赐予以色列人的“应许之地”。

三千多年后，《永恒之塔》将带领玩家于亚特雷亚重温这一段传奇之旅，寻觅梦中的应许之地。在这片被神所施予祝福的土地上，究竟会有什么等待着玩家去探寻？又有什么危机潜伏于其中窥伺着贪婪的赏金者？让我们随着鸾族的足迹，开启应许之地的大门！

折翼天使的兴起史

提到应许之地，就不能不嫌提到神秘的“鸾族”。在永恒之塔被毁之后，被孤立在结界外的人类和守护者们为了生存在龙族的威压之下苦苦逃窜求生，而在这个过程中，卡伦站了出来，教会失去力量的守护者使用德拉纳来重新获取力量，由此站稳了脚跟的这些人自称自己为“鸾族”。

在卡伦的帮助下鸾族得以迅速崛起，并期望与天族或魔族一起联手消灭提亚马特。在这个世界中，这个种族的大部分成员拥有一对折向一侧的翅膀而闻名，而它杰出的武器和防具制作能力更是闻名于整个世界。

一起深入龙之腹地吧

当你逐步升至60级时，你将被慢慢指引进入神秘的龙界萨尔潘地区。这片位于亚特雷亚南半区，天界以东的土地虽然地壳变动频繁，但由于气候宜人因此获得了鸾族的青睐。这里虽然在表面上看起来美如圣境，但也同时危机四伏，只有拥有相当实力的勇士才能在这里全身而退。

之所以鸾族会向天族和魔族伸出援手，是因为鸾族的首领卡伦希望能够在他们的帮助下共同对抗龙族，甚至扭转龙族战争中的劣势。尽管天魔双方都一致反对卡伦的和平提议，但在他的势力范围内，天魔两族无法互相厮杀，只有在提亚玛兰塔之眼和血斗圆盘中，两大种族才能刀剑相向。对于PvE爱好者来说，萨尔潘提供了多达5个新副本给冒险者，让你流连其中不能自拔。

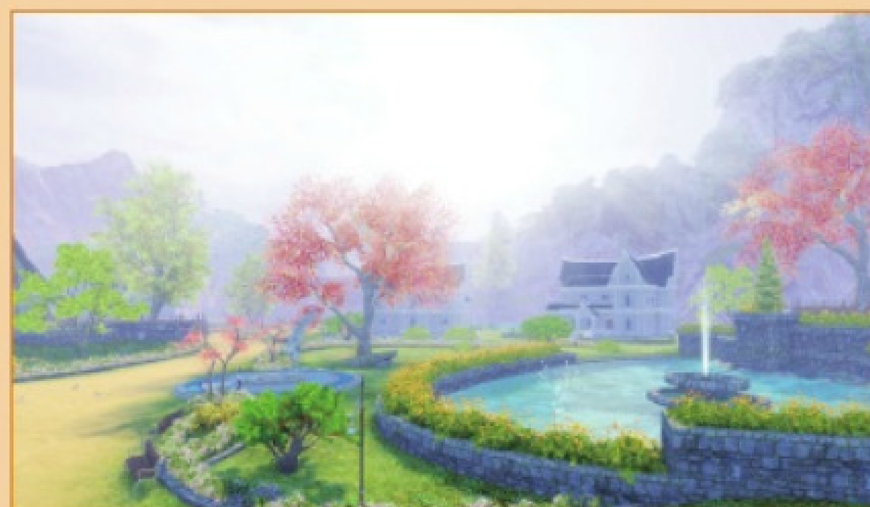
迷失于花影摇曳之间

既然想要容纳天魔两大种族，那么就需要足够的面积，这一次天魔住宅区面积都远远超出了因特尔蒂卡和贝鲁斯兰，让每一个住户都能享有足够的私人空间。为了能够给住户更直观的游戏体验，甚至在住宅区内实现了四季系统，随着时间的推移，你的花园也会呈现出不同的美景，让你的家也能成为约会圣地！不要以为住宅区的建设只是一个“花瓶工程”，你可以利用家具装扮你的家园，并造访你的邻居，整理你的仓库，制造各种道具。

勇士，抽出你的宝剑吧

在应许之地中，60级橙色PvP装备总共有3套，分别是守卫亲卫队长之神圣系列、精锐守卫亲卫队长系列和守卫亲卫队长系列，其中由于守卫亲卫队长之神圣系列拥有完美属性以及充电效果，因此需要玩家付出最大的代价。相信它也将是日后PvP狂人的追逐目标，而想要获得如此强大的装备，你就需要为自己积攒足够的深渊点数。所以从另外的角度来看，虽然萨尔潘将免战牌高高挂起，但正是因为角斗场的大幅度缩小，以及对于装备的渴望，玩家反而会在有限的场地中激化更多矛盾。

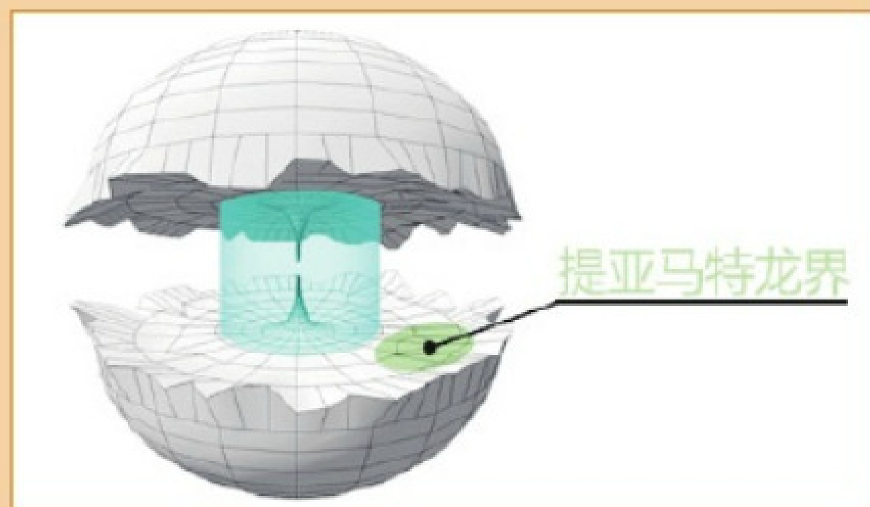
新种族、新地图、新住宅、新装备……如果你觉得这些还不足以让你对萨尔潘产生足够的热情的话，那么在“应许之地”中还有玩家们千呼万唤始出来的坐骑系统以及跨服对决系统等待玩家的体验。所以从内容上来看，一旦开放，这片神秘的大陆将会成为每一个玩家新的冒险乐园。P



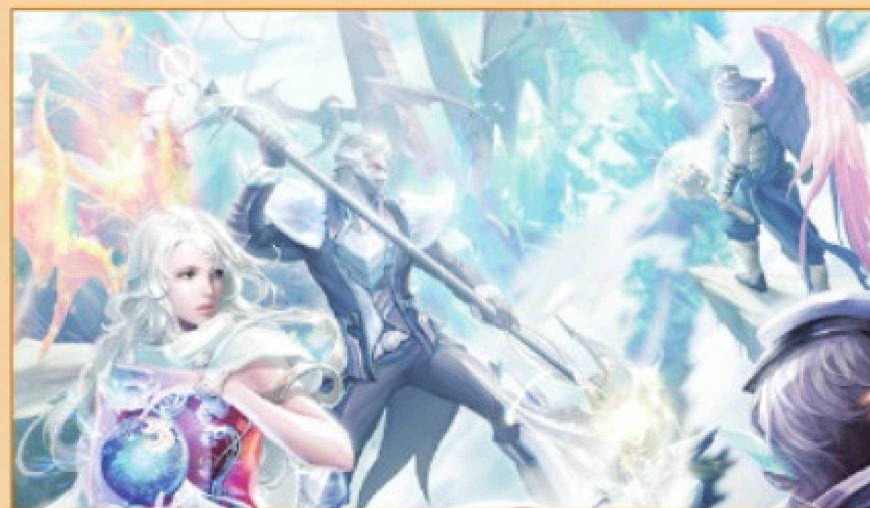
家园系统中实现了春夏秋冬四季的变化



龙界萨尔潘地区



位于提亚玛兰塔北部的萨尔潘地区



新地区只有在决斗场才可以战斗



以一对折向一侧的翅膀而闻名的鸾族

天下3 ■制作：网易游戏 ■运营：网易游戏 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://tx3.163.com/

盘点《天下3》极致美景

■北京 faith

《天下3》采用32层3D场景架构、自然光照系统为玩家带来全真立体画面和超凡体验，仿若身临其境。这其中有的景色取景自祖国的大好河山，有虚幻莫测的玄幻仙境，有鬼斧神工而出的巨型神迹，下面让我们一起驻足欣赏。

九黎白水台

在“白水台”在纳西语中叫“释卜之”，意思是“逐渐长大的花朵”，很形象地描绘了白水台的形状。白水台取自中国云南实景，打造在了《天下3》地图的九黎境内。因为泉水从潭中顺泉台相依的地势流出，形成的白色花泉台地越展越宽，呈扇状明朗活跃地铺展开来，就像逐渐长大的白色的花朵。晴朗的日子，白水荡漾的台地清晰得像登天玉梯，又似雪浆凝瀑或磅礴的白绢巨帘。如果有机会去云南一定不要错过，如果暂时没有时间，那么快来《天下3》睹其芳容吧！

九黎建木

《天下3》世界内有三棵通天神树，建木便是其中一棵，建木向上能分别到达昆仑西王母和东海帝俊处，连接人神两界。在空中俯视整个建木，仿若进入了电影《阿凡达》的潘多拉星球世界，花草动物都带着股异世灵气，沉浸在其中忘乎所以。

巴蜀红木林

《天下3》巴蜀山峦迂回起伏，奇峰迭起、怪石林立。与现实世界一样天地自然，奇秀无比，成长在这样土地上的森林自然与众不同，红木林，每一株红树，相传乃是相思红树凋落的一片红叶化成，如梦似幻，亦假还真。步入这片树林，会被一种莫名的甜蜜和感伤所环抱，相思的情愫就如这般红彤彤的景象不自觉在你的心中发芽滋长……绝对不容错过！

中原西陵城

西陵城是《天下3》游戏世界内的主城，这座宏伟的城池占据了中原地图的四分之一大小。西陵城始于五百年前黄帝所建，屹立在中原中央，地处岐山之阴，洛水之阳。作为王朝古都，俯瞰大荒，执掌天下，五百年间历经沧桑。当然此城的魅力不止于此，如果在网络上搜寻西陵城你一定会发现很多个版本，而现在的《天下3》西陵城已经是第三代，玩家亲眼目睹其繁华到几乎摧毁的破败，再到如今重建，如今的西陵城虽失盛世之神魂，但依然颇具其风貌。西陵城建制宏大，分南北两区，设六坊、两市，其间酒楼、官府、医馆、民居、义庄、驿站等等一应俱全。一定要到游戏内走上一番才可知其魅力。

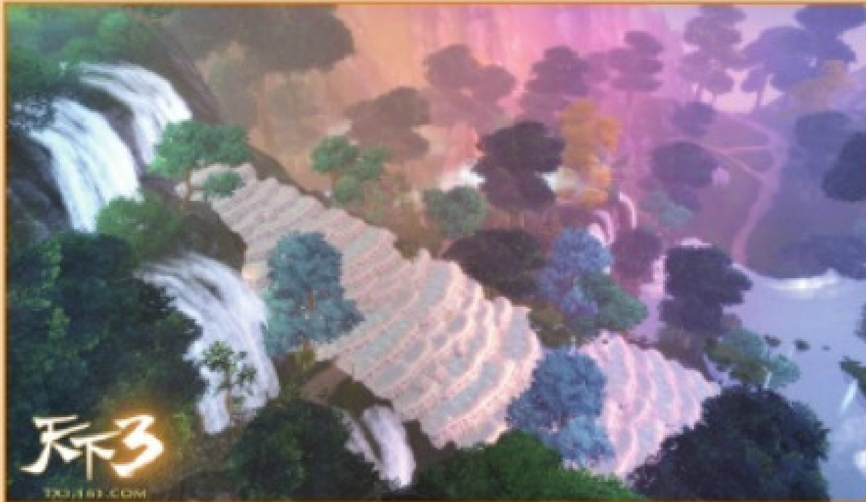
幽州月影湾

月影湾，得名于那汪宛如月牙的清丽湖水。这里位于《天下3》幽州地图的中心腹地，是一块真正的福地，画面中心的莫忘亭则是月影湾南的小小亭阁，每当夜晚降临，月亮爬上天空之后，生活在这里的鲛人们就会爬上礁石，在皎洁的月光下哼唱动人的歌曲。月影湾的另一大特色是随着昼夜变化的不同，景色也大不相同。至于如何变幻多彩就要进入幽州耐心欣赏了。

幽州绿萝禁

这里树木参天，迷雾缭绕，被称为绿萝禁。传说中的羽式翼人生存于此，绿萝禁中生长着巨大的陀树，树的果实有大量的淀粉，为他们提供食物。羽氏翼人外貌与常人相似，只是背后多了一对固化的羽翼，由于体重远远小于人类，所以也只有他们才可在这样的绝色之地成长。

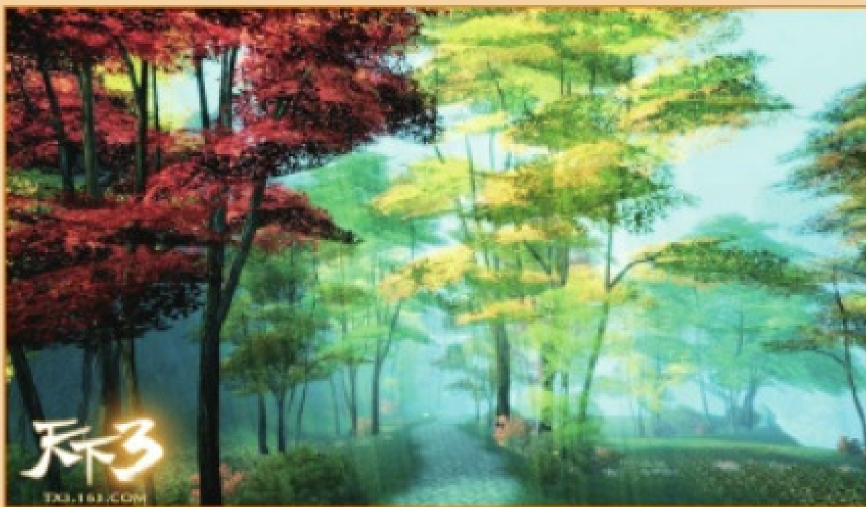
《天下3》还有更多未曾完结的极致美景，她如同罗马一样非一日之功，如果您喜欢上这片风景，那么一定要亲自到游戏内才能体验到她的美。春节即将到来，这里更加丰富多彩，玩《天下3》渡过2012年的首个长假吧。



九黎白水台



九黎建木



巴蜀红木林



中原西陵城



幽州月影湾

霸者天下 ■制作：寅酷网络 ■运营：寅酷网络 ■游戏类型：战争策略类网页游戏
■游戏状态：技术测试 ■官方网站：http://www.game080.com/

《霸者天下》再掀三国热潮

■北京 faith

《霸者天下》是由上海寅酷网络研发的一款可多平台操作的策略类网页游戏。游戏集城池经营，角色培养，计谋策略于一体，讲述汉中平元年，黄巾起义之后的群雄纷争，勾勒出一个豪情万丈、横刀跃马的战国年代。

在《霸者天下》的世界里，你可以选择多个游戏方法：你可以做一个冲锋陷阵的超级武将，完成万人瞩目的万人斩；也可以作为一个农夫，为所效力的国家默默贡献；更可以成为一位皇帝，统领你忠实的臣民完成一同天下的霸业。

封地建设

《霸者天下》游戏采用策略类网页游戏通常采用的城池建设的概念，大大降低了游戏门槛和新手难度。城池内的建筑简约却不失严谨，封地建设易学难精。游戏开设内政功能，可将武将派入城内的各个建筑中，加强城池的收益、建设和防御。由于城池之间的激烈争夺，更加需要玩家有动态、全局的观念进行城池的管理和经营。

培养名将

玩家将作为一名实际可见的英雄进入游戏，并通过招募培养，使自己麾下拥有数名名将，成就一番霸者之业。玩家可以在酒馆中招募到比较普通的武将，更有机会招募到三国历史名将。名将是游戏中成长、发展的载体。不同的三国历史名将，培养的方法和发展的途径也不相同。玩家可以通过各个名将的自身特点，采用不同的战术、战略。

部队兵种

游戏主要采取中国古代历史上刀兵，枪兵，弓兵，器械和方士等多系列兵种。各兵种在攻防、速度、造价等方面都有着不同的区别。兵种之间的相生、相克；部队阵型的变化；英雄特技和兵种属性的巧妙安排，让玩家可以用最简单的战术、战略思想，组合出多样的变化。

阵型系统

排兵布阵是战斗中的获胜的重要因素。不同的阵型排列，多兵种在阵营中的搭配排列均是对战之前玩家需要仔细考虑的因素。游戏中设置了八卦阵、锥形阵、钩型阵、鹤翼型阵、雁型阵等多种阵列，玩家需要根据阵列的特点，排兵布阵获取战斗胜利。

武技谋略

兵法有云“上兵伐谋，其次伐交，其次伐兵，其下攻城”。两军交战，武将是必不可少，一个出色的武将也可左右战争的方向。游戏中有武将和谋将，武将拥有武将技，谋将拥有谋略计，多种不同的技能会带来不同的效果，带给你刺激的游戏体验。

诸侯争霸

“乱世苍茫称英雄，霸钱霸粮霸天下”。作为三国题材的策略游戏，征战是必不可少的。多个玩家可组合在一起形成一个诸侯势力，诸侯间的冲突也是不可避免的。当矛盾不可调和时，战争也就在所难免。诸侯争霸是诸侯间一决高下的直接手段，成王败寇，一切以实力说话！

“东汉末年，狼烟四起，诸侯逐鹿。敢问孰能一统乱世，万古留名？”历史战争策略类网页游戏大作《霸者天下》以东汉末年三国鼎立的纷繁乱世为背景，展现中国历史上最富传奇色彩的历史画卷，以精美流畅的画面再现千年前的战争场景；招揽天下英雄为我所用，施展炫酷华丽的英雄技能；独具匠心的诸侯系统与战斗体系，可以让玩家尽情施展雄才大略，亲手开创一统江山的丰功伟业，领略史诗般的英雄气概！



《霸者天下》的自由度超越了以往的策略页游


城池简约却不简单


名人堂武将列表


兵种之间的“生克”关系十分微妙



战斗时释放的技能也十分抢眼

七十二变 ■制作：上海游族 ■运营：上海游族 ■游戏类型：网页游戏
■游戏状态：不删档内测 ■官方网站：http://72.uuzu.com/

《七十二变》“变”战无穷

■北京 faith

这款由上海游族研发运营的2012年全新网页游戏力作，号称拥有上亿种战斗组合，以全新的“三无模式”及经典中式卡通为卖点，获得了大量“白骨精”玩家的青睐。

精美画面重现经典战斗场景

对于《西游记》相信许多人都不会陌生，而其中许多经典的桥段更是让人回味无穷。《七十二变》为向经典致敬，将《西游记》中许多经典的战斗内容进行了重新的包装诠释。高老庄中，玩家将大战猪八戒，而在花果山一役，玩家又将和巨灵神过招等。

许多经典场景与人物被《七十二变》全新的2.5D场景及中式卡通人物画风重新诠释，战斗场面更加精彩激烈，而背景音乐与每一幅场景相呼应，时而舒缓时而激荡，必将带给玩家视觉和听觉的完美双重享受！

“变”战无穷，打造空前上亿种战斗组合

传统页游的回合制战斗往往缺乏变化及策略，许多玩家对此颇有微词。此次《七十二变》研发团队，通过变身系统及星阵系统，两个全新系统的完美结合打造出了拥有上亿种战斗组合变化的《七十二变》全新战斗系统。战斗中玩家将可以变身为西游中熟悉的人物，如：牛头马面、九尾狐、蜘蛛精等等，这些形态各异的变化都将让玩家感受“变”的乐趣。

也许许多玩家觉得如此多的战斗组合会让自己无从下手，不过您尽可放心，《七十二变》的大战斗系统中的变身系统将为您解决这一难题。

《七十二变》中玩家将携带自己所俘获的妖怪参战，并且还可以根据敌人的特点，替换不同种类的妖怪以达到最理想的战斗效果。另外，战斗中玩家的本尊将可以“变身”为这些妖怪并释放其技能。如此设置将大大增加战斗的灵活性，同时也让战斗环节更有规律可循，并不会让玩家出现因太多组合而无从选择的情况。

要想赢得战斗，不仅需要选择合理的妖怪在战场上大显神威，还需要在战前做好谋划。特色星阵系统，将为玩家提供六大特色星阵，不同星阵将有不同的附带属性，玩家可在战斗前筹划星阵布置，以便运筹帷幄决胜千里。

“无职业”引领变身战斗革命

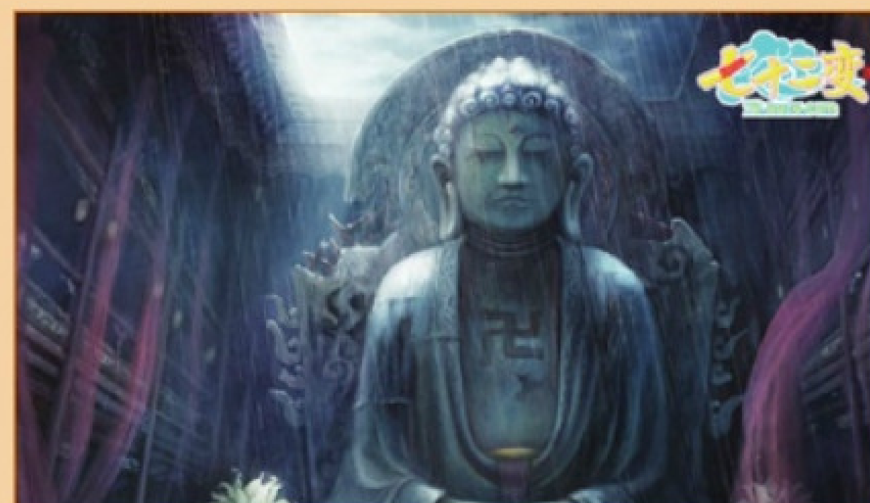
《七十二变》中战斗的多变与创新将给玩家全新的体验，而无职业这一设定无疑将成为这其中的重大亮点。

长期以来，许多游戏玩家对于职业都是从一而终，而《七十二变》此次将打破常规，将不设固定职业，玩家将通过在战斗中变身为所携带的妖怪而改变自己的“职业”。例如，玩家可变身黑熊成为肉盾，亦可变身鬼火成为高输出DPS，想变就变，不变不精彩，便是《七十二变》变身战斗的精髓。

另外，《七十二变》将不设商城及跑图内容，因此被称为“三无模式”即无商城、无职业、不跑图，使游戏更加绿色公平，轻松有趣。无商城系统，将为广大非人民币玩家提供更为优质的游戏环境。而不跑图则完全是为了方便游戏中广大的美女“白骨精”玩家，将NPC设置成玩家随身携带之物，无论是常见的装备打造还是变身修行、龙宫夺宝等特色玩法，均可在主UI界面直接找到相关进入按钮，极大的便利了玩家的操作。

玩家将可以通过变身为不同的妖怪而变更自己的职业，可谓多项全能，可攻可守可恢复。

有了以上这些的创新设置，玩家在游戏之初将再也不必纠结职业的选择，更多的选择更多的乐趣将尽在“变幻”战斗之中。



背景故事场景



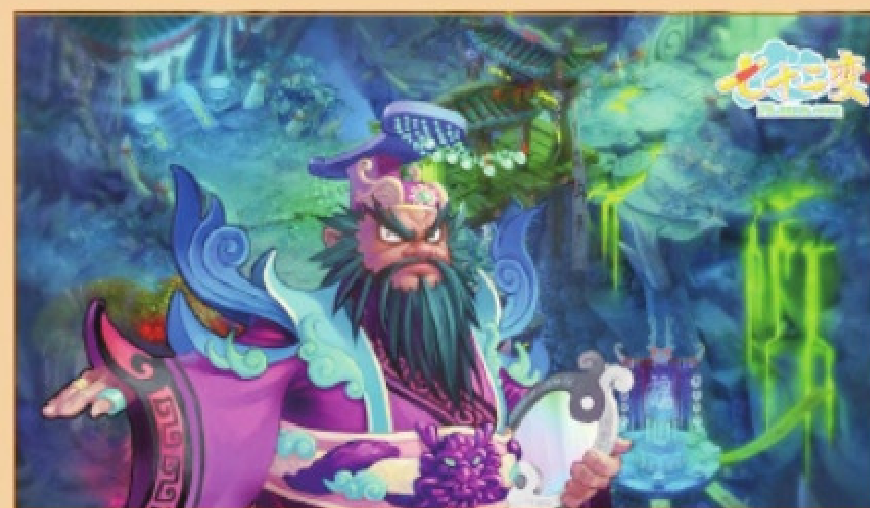
锁妖塔



菩提老祖



斩妖台



十殿阎君

征途2 ■制作：巨人网络 ■运营：巨人网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://zt2.ztgame.com/

《征途2》见证浪漫的爱情

■北京 faith

你知道《征途2》最浪漫的事是什么吗？那就是牵着你的手，一起浪迹江湖；不求腰缠万贯，不求名震四方，但求一直有你相伴。

围绕着一支支红色的蜡烛，
一段浪漫邂逅就此开始，
倾听浪漫的音乐，
感受绚丽多姿的鲜花特效。
——《征途2》见证了我们的浪漫爱情

我们今生的相遇绝不是偶然的，这是上天为我们安排的一个美好而又幸福的缘分。

我们能走到一起很不容易的，让我们忘记那些不愉快的事，“执子之手，与子偕老”一生一世你我的承诺。

虽然你的从前没有我的存在，但是你的现在，你的将来，我会让你过的幸福直到永远。

在家族兄弟的见证下，在国家乃至世界朋友的祝福下。你我成为了《征途2》中的一对夫妻。

为了你，我一再的延迟自己休息时间，就为了能够多陪你一会。为了我，你逐渐早早睡觉，就为了我第二天能够好好的工作。

虚拟的世界，我们的感情逐渐延伸到现实生活中，相互关心，相互牵挂。跟你在一起的每时每刻，都觉得十分开心，十分幸福。只因，我们相望的目光中有彼此。

现实生活中，你我虽然天各一方，但是你却豪不在意，因为你告诉我浪漫不是999朵蓝色妖姬，更不是15星装备，而是我们的心在一起。

彼此间的牵挂让我们的感情紧紧的连接在一起，久不褪色。将你怀抱在望天涯边的时刻，感情似乎将我们带到了一起，心中真切感到了彼此的存在。

外表坚强内心柔情似水喜欢浪漫的你总是羞于在人前表现出我们之间的感情，你的心我懂，不需要你多次婉转含糊的解释。

当你第一次叫出对我的称呼的时候，外表平静的我，内心也是万分激动。

那天，你在“围脖”中留言，开始酝酿自己的小计划，当我问了三天才告诉我答案，原来你要为我在2012年2月14日前收集1314个棒棒糖。、

1314个包含深情的棒棒糖，足以诠释我们一生一世的承诺，不离不弃。从你想开始收集，我就不止一次劝你放弃，因为它确实是一件十分辛苦的事情，我只是不忍你辛苦而已。

为了收集棒棒糖，每天哪怕是刚过午夜十二点，都已经在挂机地点了，也要跑回去接受别人邀请的情缘，任务结束害羞的你也只能一声不出，直到对方离开才点评价，就了为了每次情缘9个棒棒糖可以留在自己的包包里。

倔强的你为了修饰我们的爱情，固执的坚持下去。唯美的瞬间，感动之外更加怜惜你，带给我的不仅仅是感动。

“执子之手，与子偕老”，我愿与你许下一世承诺。

如今，你我的约定有了见证，《征途2》的“网游爱情保险”计划会守护我们的爱情。

你要相信，我们今生的相遇绝不是偶然的，这是上天为我们安排的一个美好而又幸福的缘分，为我们的爱情投保，你我不离不弃的鉴定。

“执子之手，与子偕老”，祝愿天下有情人终成眷属。



被玩家称之为情人圣地



单身贵族玩家各年龄段比例



给爱情买份保险



巨人网站上对爱情保险的说明



情人节巨人网络开启的服务器名为比翼双飞

御龙在天 ■制作：腾讯游戏 ■运营：腾讯游戏 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：不删档测试 ■官方网站：http://yl.qq.com/

《御龙在天》开启新时代国战

■北京 faith

国战网游中位登九五，主宰天下的快感令人痴迷，有人将这种现象归咎为国人千百年来对于皇权情结的崇拜。但近年来，国战网游也逐渐陷入同质化的发展瓶颈，有业内人士指出：服务器技术已经成为国战网游亟待解决的难题。

日前，首款QTE泛国战网游《御龙在天》在全行业率先提出3D万人国战标准，即“国战最低配置10万人同服”、“单战场容量最低5000 vs 5000”、“3D战斗视野最低能够保证300+人无损同屏战斗”等3条万人国战标准，让玩家可感受到更为逼真的宏伟战场。此举一出，瞬间引发广大玩家关注，轰动国内外业界。

据了解，《御龙在天》为了实现10万人同服的泛国战生态体系，为5000 vs 5000超大国战规模提供了有力支撑，首创诸项全新国战服务器技术，包括“38+N”阵列式服务器结构、多战域阵列体系、多网关网络传输技术……与兄弟一起打万人国战流畅不卡机，《御龙在天》开创3D万人国战全新里程碑，彻底终结传统小国战服务器时代！

多重技术革新确保3D万人国战流畅体验

在3D万人国战标准中，同服10万人的标准无疑最受瞩目。《御龙在天》用够国内规模最大的单服务器，原因是开发团队首创“38+N”阵列式服务器结构技术，用以保证单服流畅承载10万人，38是基础服务器数，另搭配上N个国战服务器，N则是有弹性可根据参战人数及战斗规模进行调整的，打破了传统MMOG网游一个服务器仅能容纳3000~5000人的局限，将服务器承载容量提高了近20倍。

第2条是“单战场容量达到现实战争标准”，《御龙在天》拥有多战域服务器阵列体系，每个战场可视为一个单独的服务器，玩家在某个战场的饱和度并不影响同场战斗其他战场的参战人数限制。这能够最大限度的满足立体化国战所需要的多战域和大战场容量需求。此外，多网关传输技术，还为提升游戏流畅度做了很大贡献。在多网关技术下，每个战域间的网络传输数据吞吐量和传输速率得到大幅提高，玩家在国战期间进行跨图传送、使用回城符等工具迅速切换地图时，不会产生大规模的掉线、卡机、黑屏等情况。

众所周知，在3D网游中同屏人数达到200就经常出现卡掉线的情况。作为一款3D国战游戏，同屏人数就成为了重要的衡量标准之一。经过多次的技术攻关，《御龙在天》成功地将3D视野下的同屏人数提升到了300+，项目组采用了渲染层资源公用、多线程渲染、动态剪裁和批次渲染等技术来提升显示的流畅度，并通过实体/角色复用技术成功地确保了游戏3D视野下的平滑过度，一举成就了目前国内同屏人数最多的3D国战网游。

重金购置服务器打造第一国战网游品牌

国战网游对于运营服务器的要求比一般MMORPG要高的多。但解决国战战场容量低、战斗卡机等2大硬伤，需要巨大的资金及潜心专研新技术，让很多开发商、运营商望而却步。

《御龙在天》在立项之初就希望硬件和软件两方面打破行业十年瓶颈，开发团队琳琅天上工作室希望带给中国玩家前所未有的激情国战体验，历时3年潜心研发《御龙在天》，投入巨额资金购买顶级服务器，并聘请行业专家组成攻坚团队，终于突破国战十年难题，封测、限量内测获得广大玩家的一致好评，《御龙在天》已经成为万人国战网游的标杆之作。

不少玩家对《御龙在天》10万人的参战人数表示很期待，他们认为《御龙在天》开创3D国战网游先河，是迄今最激情的国战网游。因为人数多少直接影响国战的激情度，零门槛的国战让大部分玩家可以领略丰富的国战玩法。



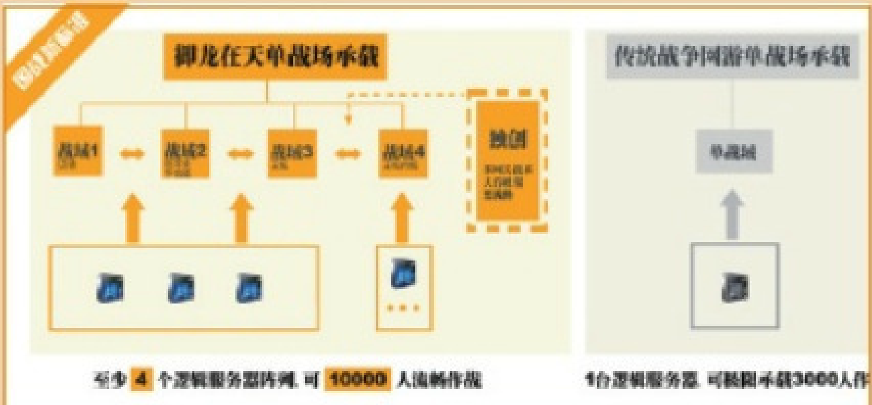
38+N服务器



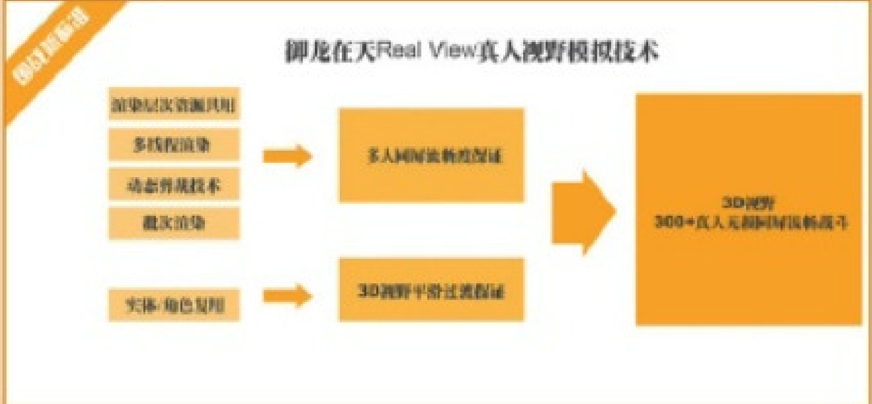
单战场流畅承载万人



《御龙在天》单区容量



《御龙在天》战场承载示意图



《御龙在天》可以支持超过300+玩家同屏战斗

狂怒Rage**类型**射击**制作**id Software**发行**Bethesda Softworks**发售日**2011.10.4

都是“辐射”惹的祸

《狂怒》告诉我们，顶尖RPG与FPS游戏公司强强联手，未必能做出伟大的作品。相反，最终进驻到我们硬盘里的游戏，很可能汇集了这两个类型最平淡无奇的部分。

■江苏 防弹手柄



《狂怒》是近年来为数不多的让打枪狂人们享受到“射击”本质乐趣的一款作品，但问题就在于，这款游戏不仅只有射击

“约翰·卡马克重出江湖之作”“拥有下一世代的画面，主机版都可以保持60帧”“RPG与FPS的结合体，FPS所演绎的废土世界……作为一部由昔日FPS游戏之王——id Software耗时7年打造的3A级力作，《狂怒》有充分的理由被FPS核心玩家寄托美好想象。长期以来只能玩主机剩饭（并且还通过内容阉割、拖PC性能后腿等方式来恶心你）的PC玩家，甚至将卡大神这次的王者归来，当成了一次扬眉吐气的机会。也正因为这些不切实际的期待，使得这款标题原意为“出离愤怒”的游戏在发售之后，引发了这些人的“出离愤怒”。

失败的“合体”

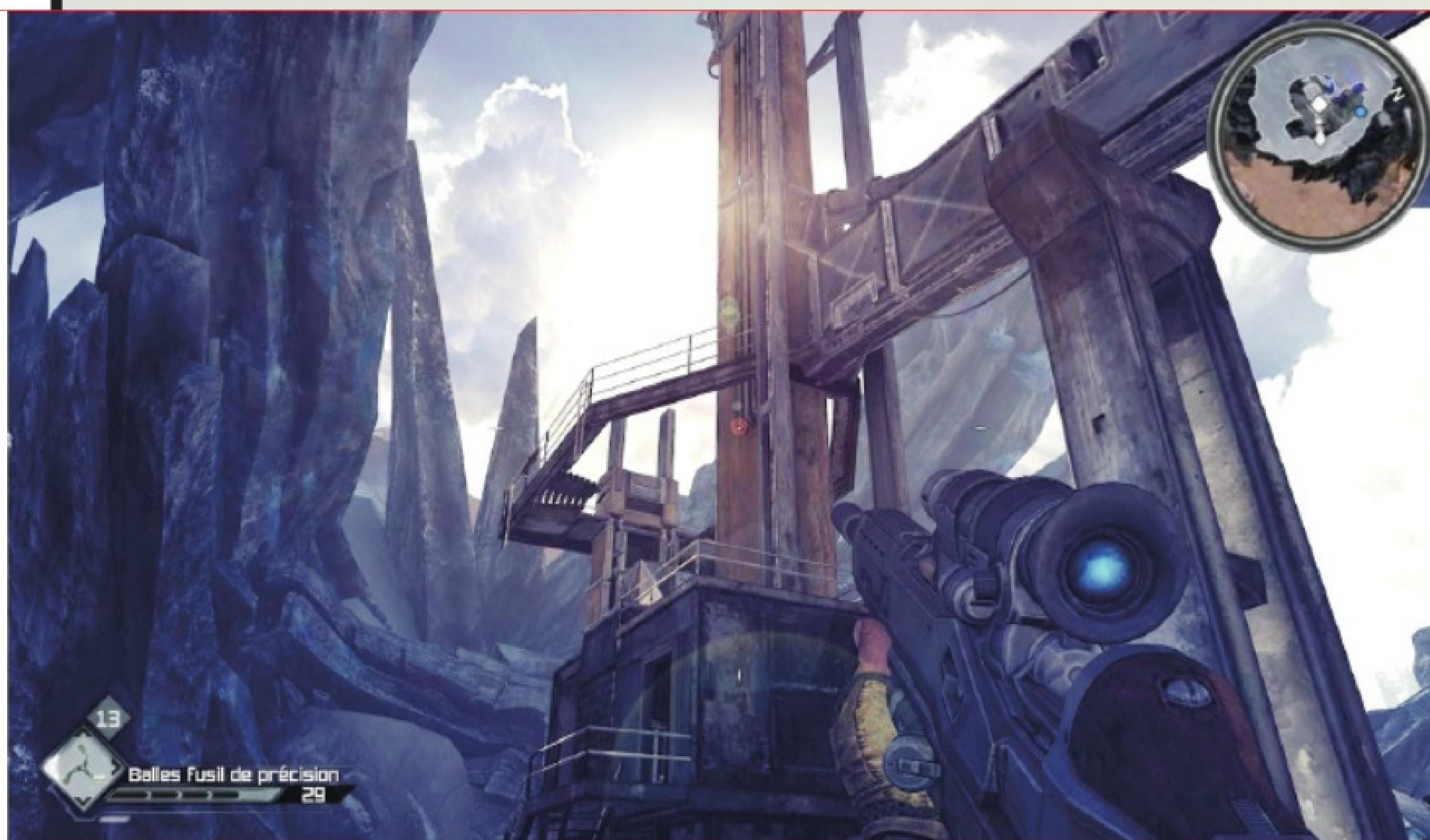
在“id”这两个字母就是FPS代名词的时代，一款新引擎的推出，就意味着全新的技术革命和整个射击游戏市场的重新洗牌。令昔日的“Quaker们”愤怒不已的是，万众瞩目的id Tech 5并没有像铁杆们所期待的那样，是可以秒杀CryEngine 3，横扫Frostbite（寒霜） 2.0的神器，甚至连许多Direct 9.0c时代就烂大街的特效都看不到，全部的光影效果居然是靠Shadowmap、Lightmap这样属于“石器时代”的技术来完成的！不过话又说回来，当初卡神对id Tech 5卖点的定义并不是“完胜某款通用引擎”，而是“下一世代游戏的画质与60帧速率的统一”。“下一世代”的画质究竟是什么样子，我们还想象不出来，但是《狂怒》纹理的精度的确是本世代游戏主机前所未见的。无论是荒无人烟的废土世界，阴森恐怖的室内场景还是栩栩如生的幸存者聚居点，画面从整体到细节都做到了尽善尽美。这一方面是id强悍美工实力的体现，而另一方面则是拜id Tech 5唯一领先时代，同时对于近10年来的3D游戏而言最为革命性的技术——MegaTexture所赐。这项技术可以可以让场景设计师近乎无限地使用显存，而引擎的渲染效率并不会受到太大的影响，主机玩家也能享受到“60帧”所带来的顺滑感。由此可见，MegaTexture本是一项对主机开发者相当有吸引力的技术。如今，两大主机有限的机能，已经被特效、物理性，再加上最新热点“3D”瓜分得渣都不剩，无法在画质和帧数之间做到兼顾，而MegaTexture正是为了解决这一问题而生的。连HDR、SSAO、体积光、景深这些大路货技术都找不到，这是因为一旦加进来了，游戏就绝对做不到60帧。Tech 5的真实目的，其实在iOS版的

《Rage HD》身上可以看得很清楚：作为一个拥有超强洞察力的资深开发者，卡神当然知道在“虚幻3”引擎占据半壁江山，“寒霜”“哭姐”牢牢把持着高端话语权的现实之下，自己再来搅局的意义已经不大了。除了为机能落后，且新机型更新遥遥无期的主机平台提供解决方案以外，id所瞄准的另一款处女地，正是性能大幅提高，但与PC相比还有相当大差距的手持便携平台。在牺牲特效的前提下，Tech 5能帮助开发者做出接近主流游戏的画面效果。至于PC平台，卡大神仅仅多给了FSAA、1080p和高清材质，一句话说尽，《狂怒》根本不是为PC玩家准备的，卡神也没有重振PC游戏雄风的责任。

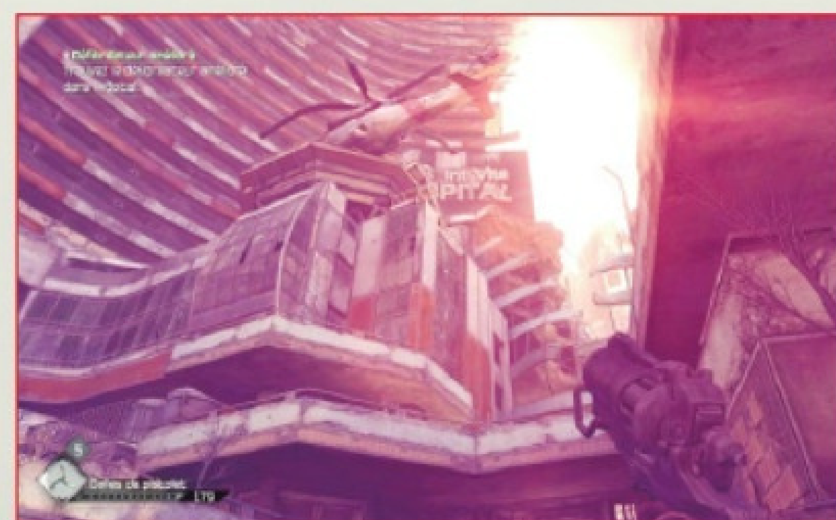
那么另一个期待——“FPS版的《辐射3》”是否也是不切实际呢？在发行商从EA变为Bethesda，多名“辐射”和“老滚”的主创加盟制作组之后，《狂怒》确实拥有了较多的角色扮演范儿，且不说Ark、Eden、Wastland这些美式末世题材RPG中司空见惯的词语，警长办公室内的辐射小子玩偶，前半段流程中作为“城镇中心”那个名叫Wellspring的小镇（《新维加斯》里面的开场小镇叫Goodspring，拜托，命名的方式能再懒一点么！），一个人在派系林立的废土世界中争夺生存物资的游戏体验……这还不算是“辐射”吗？而实际上，本作并没有使用对于RPG而言最为核心的系统——养成。没有角色升级和技能解锁，某些“升级”（如主角心脏起搏器的改造）也是根据剧情发展“强加”到主角身上的。用废土探索和生存元素精心包装的《狂怒》，其本质仅仅只是一个拥有RPG式的任务和物品管理机制的射击游戏，而这正是那些期待“Fallout-FPS”而不得的玩家们无比愤怒的地方。

缺失的平衡性

如果将游戏要素拆分成一个个的单项去对比，同样走“废土刷怪”路线的《边境之地》显然与《狂怒》比有较大的差距，但前者却在综合素质上完胜卡神的这部“神作”。究其根本，在于前者将ARPG的升级体系植入了FPS，使得“打怪物——得钱/赚经验值——升级——打更多更猛的怪”的良性循环能够形成，诸如剧情和人物这些RPG要素的缺失，并不会影响到游戏的可玩性。反观《狂怒》，不仅任务基本属于网游水平，到一个地方，杀一票人，回去领赏，而且最致命的地方在于刷怪之后除了得到现钞以外，并没有形成对持续游戏的刺激。刷怪的唯一动力，只剩下赚钱去购买军火和道具。偏偏不巧的是，无论是枪械还是子弹，在初始小镇的商贩那里就能买全了。各大种族的敌人虽然很灵活，即便是最低级的变异人，也不是无脑冲式的打法。但



（右上图）美工对末世感氛围的营造堪称一绝，7年开发可不是盖的！
（右中图）调皮感是这款废土题材游戏的一大特色，从女性NPC身上可以更加清晰地看到这一点
（右下图）可以以归去来兮方式攻击敌人的回旋镖，还兼具了发射后不用管的功能，非常适合在掩体对射的时候使用





（左上图）游戏的动态光影效果几乎为零
（左下图）乘具驾驶手感堪比正宗越野赛车游戏，再加上超棒的武器系统和辅助道具，游戏所呈现的废土变身为华丽而火爆的死亡赛车竞技场



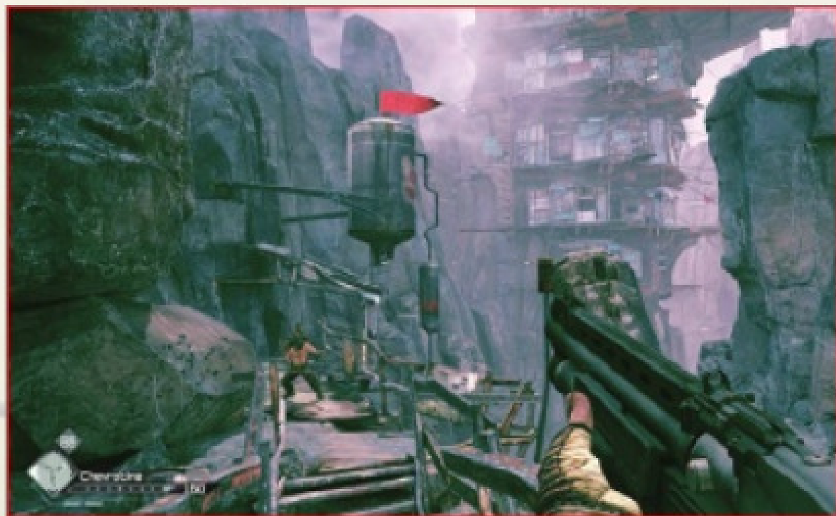


是如果花大价钱买了好子弹（没钱的话就买它个200发的霰弹），基本都能以无损血、零接触的方式将其战翻。无论是野外探索还是支线任务，只要能打死敌人就能搞到钱，实在不行还有各种纸牌、车赛和“切手指”小游戏，这使得到了“等咱有了钱”的流程中期之后，战斗的紧张感与敌人的数量、质量呈反比递减——带着一堆长枪短炮，扛着移动弹药箱一路狂奔，怎么会知道“压力”这两个字怎么写。

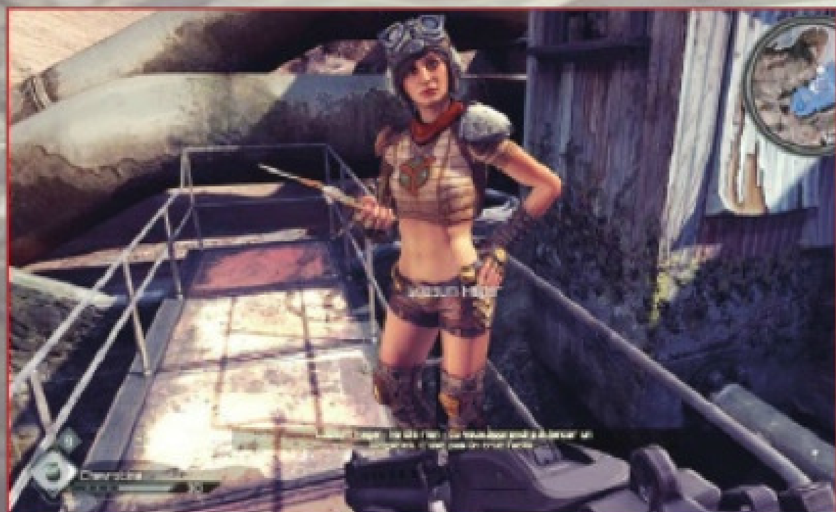
其实，《狂怒》并不一定要学《边境之地》，卡神曾经说的“最纯粹的射击游戏”这一目标绝对是正确的——合理地选择武器，合理地搭配弹药，加上自身的操作和直觉，这才是真正的FPS。事实上在早期的几个任务中，只有一把小手枪、一把十字弩，外加长短两支“喷子”，补给品奇缺的现实条件，以及超棒的氛围渲染和神出鬼没的怪物，确实让我们是体验到了游走在死亡线上的压迫感。没有对有限弹药的精打细算，和对手中现有武器特性的合理运用，玩家只能反过来被怪物给涮了。即便没有武器改造系统，光凭独立的武器管理栏（可以暂停游戏，兼具控制战斗节奏和提供策略思考时间的功能）、灵活的枪械和道具切换热键、具有超高AI，且一个阵营一种战术风格的敌人，使得《狂怒》完全可以做出《生化危机4》那种融生存压迫与射击爽快于一体的感觉来。从这个意义上来说，RPG要素的加入不仅没有为卡神所定义的“纯爷们射击”增色，相反却起到了反效果：如果说《边境之地》中RPG技能和升级系统，让“刷怪”形成了良性循环，那么使用RPG任务结构，却没有角色养成要素的《狂怒》，最终导致玩家有钱没地方花，最后全部用来购买强力军火，让属于自己的老本行（射击）也受到了严重的干扰。

好在，这种抢完了卖，卖完了买子弹，买完了再去抢的玩法，随着本作烂尾特质的显现而迅速结束了。不仅前面挖了很多坑没有填，最后一关居然是这样一般扭曲的模样儿——拿到火神机枪，憋了几百发子弹准备同“几十米高的巨人”大干一场，结果收拾了几只杂鱼之后，就莫名其妙地看到了那段长度仅10秒的通关动画。如果你觉得id也在玩“现代战争”系列所擅长的单机拉人，多人模式巩固用户群的模式，那就大错特错了。因为本作的多人模式连个最起码的对战模式都没有，只有一个赛车抢分模式和几个双人合作任务，仅此而已。留给我们的，只是一部注入了“辐射”特色，结果却将射击体验彻底搞乱掉的FPS。作为一部技术演示作品，《狂怒》完成了自己的历史使命。它既不是id重回FPS王者宝座的惊世之作，也不是Quake精神的继承者。如果你还有这种期待，那么不妨将热情留给未来的《毁灭战士4》吧。P

（左上图）霰弹枪几乎是从头用到位的万能武器，枪械的平衡性做得相当糟糕
（左中图）在初始基地的小贩那里就可以买到全部的弹药，这使得到游戏中后期“等咱有了钱”阶段之后的战斗紧张感大降
（左下图）从一开始的飞镖妹子，“辐射”玩家就意识到这款游戏至少对女性角色外貌的呈现并没有走反人类路线

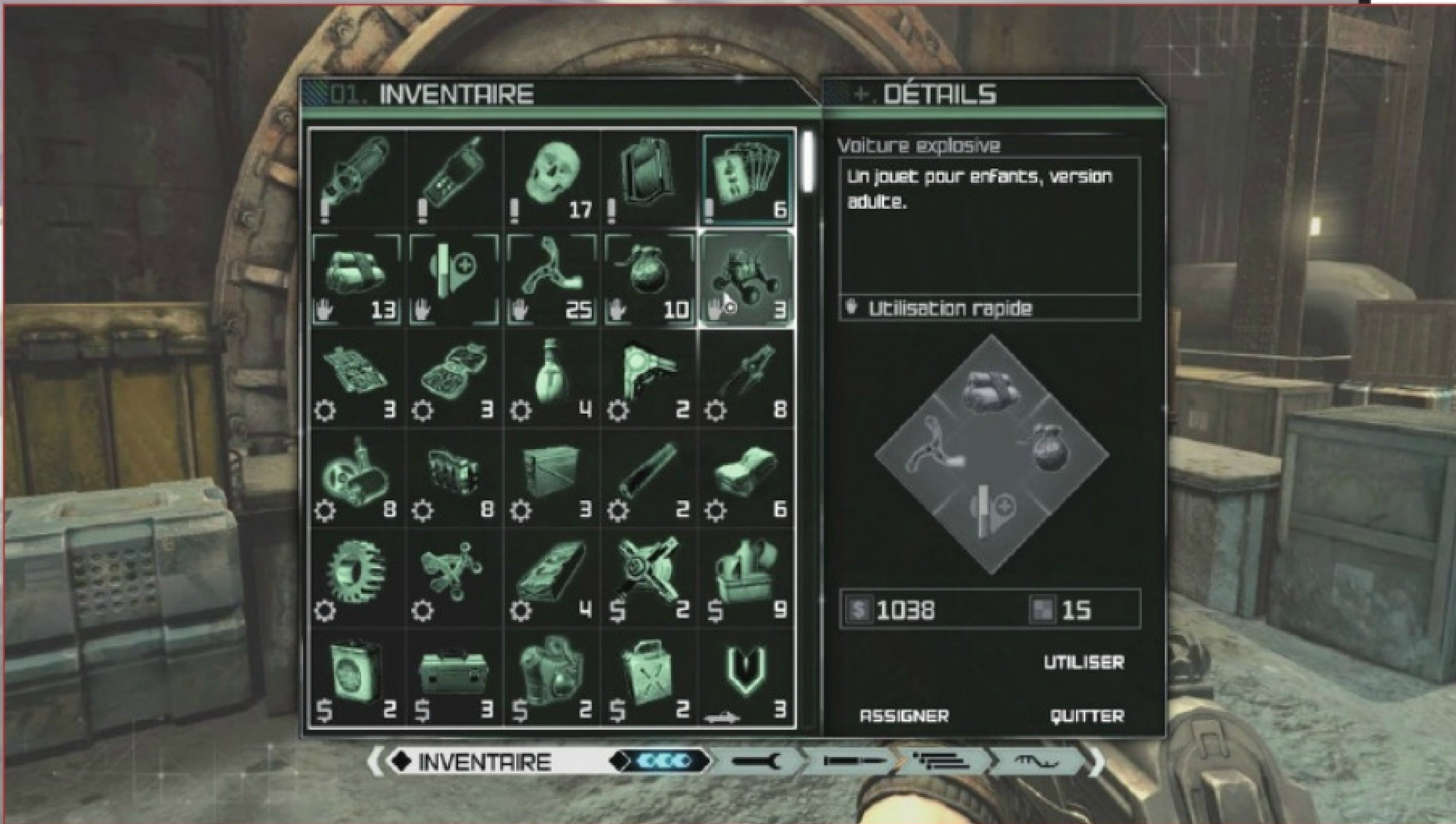






（右上图）死亡城的恐怖压抑氛围，让人们看到了老DOOM氛围渲染和控场能力的风范
（右下图）物品储备栏不仅是容量无限的，而且各种物品的管理方式相当清晰





上古卷轴V——天际The Elder Scrolls V: Skyrim类型角色扮演制作Bethesda Game Studios发行Bethesda Softworks发售日2011.11.11

直到我膝盖中了一箭

Bethesda在这个时代混得风生水起，《上古卷轴Ⅳ》《辐射3》《新维加斯》，没有一款作品低于500万销量，成功地栖身到了伟大系列之列。这次《天际》也不负重望，首周全平台出货700万套……《辐射4》和“老滚6”肯定有钱做了，安心。



Wah dein vokul mahfaeraak ahst vaal, Dovahkiin Fah hin kogaan mu draal，你知道本次的图注代表什么意思么？我也不知道，只有龙知道

■北京 Necromanov

用了那么多年的时间，我们终于走完了伟大的塔姆瑞尔帝国一半的行省。我们曾在《上古卷轴Ⅱ》里访问了高岩省和落锤省，在《上古卷轴Ⅲ》里走了半个晨风省，在《上古卷轴Ⅳ》里踏破了中央省（即Cyrodiil）……而这次出现的是帝国的第五个行省，北方的群山——天际省。

美式RPG里程碑

关于“老滚5”的优点已经不用再多说了。虽然编号只是5，但从“老滚4”到“老滚5”的这几年中，在Bethesda的这个引擎上制作了另外两款同样非常成功的沙盘RPG游戏：《辐射3》和《新维加斯》。结合4代和这两款“辐射”的成功经验，“老滚5”注定将是集结B社本世代所有经验和开发力量的伟大作品。

事实也正是如此。游戏完全保留了“老滚4”的所有成功要素，完全自由的能力成长、开放的环境和MOD、数量庞大的地下城、动态生活的NPC、栩栩如生的环境、引人入胜的史诗氛围，并把这些要素进一步发扬光大。除此以外，B社这几年那些成功作品的经验也都被吸收了进来。只要是稍微大一点、有特色一点的地下城，都是像《狂怒》一样入口和出口分开的，完全不用走回头路，完成之后就能立刻离开。每个任务都有自己的导入方式，很多任务的导入方式不只一种，“流言系统”散布在游戏的每个角落，指引着玩家不要错过精心设计的任务和迷宫。战斗系统的手感也比前作大有提升，弓箭有了慢镜，盾牌有了反震，武器有了蓄力，就连魔法都有了不同吟唱时间的变化，如果不是动画仍旧那么糟糕的话，“老滚5”的动作部分大概和“恶魔之魂”系列能略微拼一拼了。

在游戏内容数量上，“老滚5”足以傲视同世代的所有游戏，花几十美元买这么个游戏真是超值。“老滚4”就有异常庞大的开放式世界和完善的MOD支持，5代则有了更高的任务质量。B社对这次的内容确实非常有信心：他们把那些传统的“打多少个怪、清扫某个营地、收集多少物品、帮人送货”这些任务都从任务列表里踢了出去，专门做了一个“随机任务产生系统”，根本不把这些东西放在主要任务

列表里。每个主要任务至少都有错综复杂的剧情或错综复杂的地下城之一，更多的任务则是两者兼备。单个任务和迷宫的质量提升是非常明显的，里面凝结着惊人数量的汗水、经验和努力。

……直到我膝盖中了一箭

现在该开始谈标题的事儿了。“我曾经也是个像你一样的冒险者，直到我膝盖中了一箭”是关于“老滚5”的一个新兴笑料，来源是游戏中的一句对话。这句对话本身没有问题，写得不错，配音也不错。问题是，这句话被丢在了卫兵的通用对话库里。游戏中每个卫兵都会随机从这个对话库中抽取对话用于和玩家打招呼，于是广大玩家们惊讶地发现，整个天际省所有的卫兵，无论是帝国的还是叛军的，他们的膝盖都中过一箭……

沙盘往往就是这么令人哭笑不得，你永远不知道能从里面抽出什么。当然，这是完全可以理解的：哪怕投入10亿美元的制作费，大概也不可能把一个像“老滚5”这么规模宏大的沙盘游戏填满到“神秘海域”系列那种水平。玩家们也完全可以理解游戏里所有的卫兵膝盖都中了箭，而且无所不知，他们甚至知道你变成了狼人，擅长炼金术和铁匠，成了盗贼公会的首领……

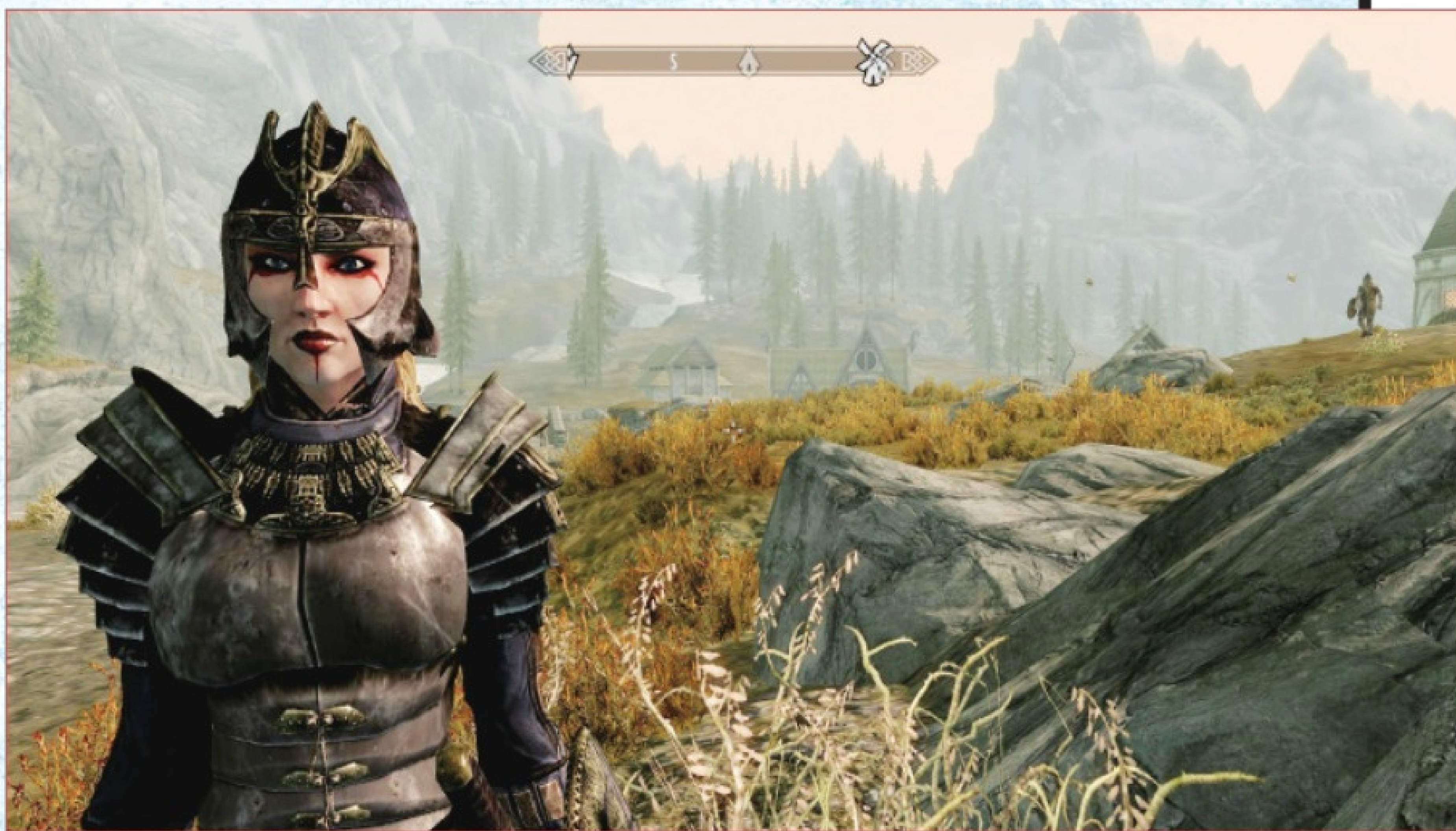
但是，这不代表他们不能做得更好。关于沙盘游戏和RPG的话题，以前我们已经讲过好多次，从“老滚5”正好可以接着往下讲。在这座几乎完美的巍峨高山后面，还隐藏着不少令人遗憾的冷箭。

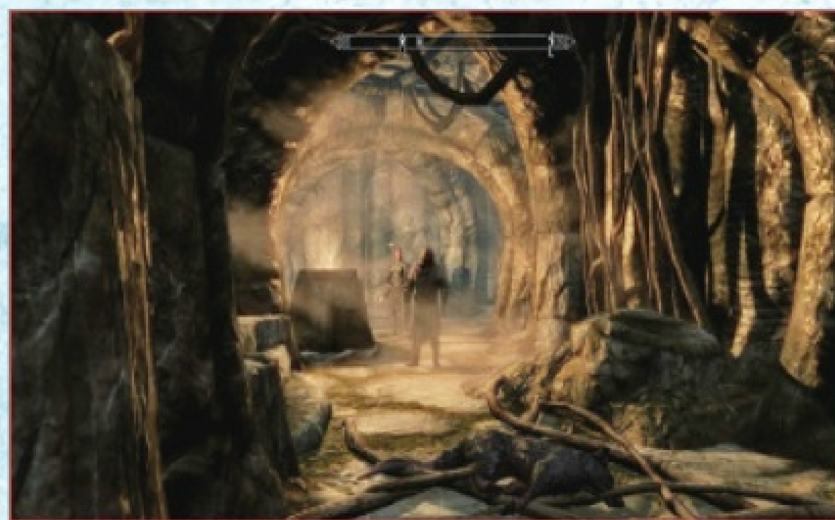
最大的遗憾是游戏的任务结构。我曾经盛赞过《新维加斯》的任务结构，那是一张由无数细小线头构成的巨网。无论你从哪里抽起一条小小的流言，都可能最终把你引入到整个游戏最终的主线中去。乍看之下，“老滚5”有着和《新维加斯》类似的结构：庞大的龙、隐藏的秘密组织、互相对抗的两方、遍地的流言、九大领主和散居的各方势力……

遗憾的是，不知为何，这一切竟然没有被织成一张任务网。

B社草率地用几个公会组织起了一半左右的任务，剩下都更加草率地丢在地图上。在前10个任务的时候，你会惊叹于游戏任务的质量；但如果你一直盯着一条重要的任务线——比如说主线任务——一直做，就会发现这种草率安排的问题所在。除了这个相对豪华的主线之外，剩下所有的任务都只是一层“任务膜”，一眼就能看到底。那些散布在地图上的芝麻任务相当令人头疼，相比于那几条任务链，实在是食之无味，弃之可惜。一个游戏不可能从头到尾都是高

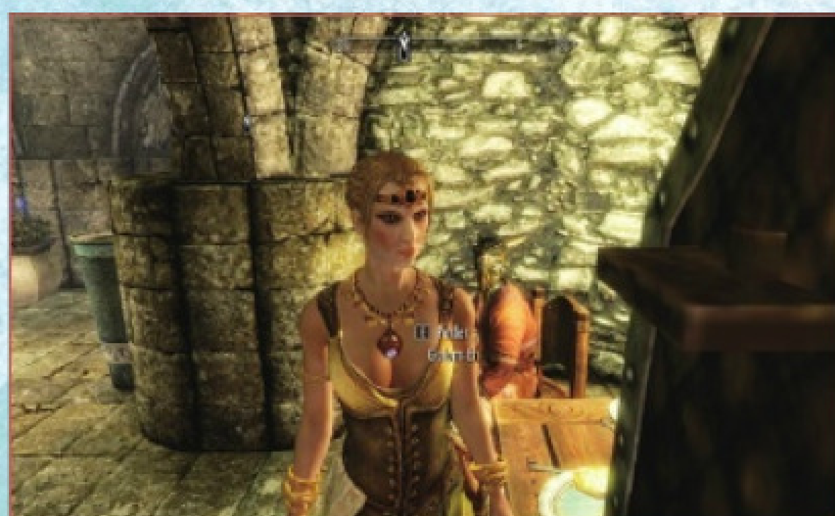
（左上图）“老滚5”的地下城和场景设计又一次刷新了沙盘RPG的上限
（左中图）这次关卡设计比4代强了很多
（左下图）大多数任务的回报仍不能让人满意
（右上图）遗憾的是，这次的妹子依然有点五大三粗……
（右下图）但没关系，我们有MOD











潮，没有任何设计师敢这么保证：就算是《神秘海域3》也不可避免地有几个冷场关。在这种时候，巧妙的任务网安排就可以弥补任务设计本身的不足。一个最普通的送信任务，如果和任务网里的伏笔交织起来，可能会变成令玩家留下深刻记忆的细节。这或许是"老滚5"最应该投入却没有投入的一笔经费了。

此外，等级适应、回报和技能这3个系统依旧还都有问题，虽然是和前作有些不同的问题。制作组明显吸取了4代回报和技能系统崩溃的教训，以金钱和技能总等级为核心，重新设计了游戏的等级适应系统。现在不太会有越升级越弱的问题了，也不会有"主要技能需要压级，次要技能反而需要全力提升"的笑话了。只要不是太过平均或者太过猎奇的成长路线，游戏的难度基本都在一个适当的范围内。只要你没用控制台调整金钱数量，也肯定能感受到游戏在控制金钱方面作出的努力。训练、交易和制造业技能都需要大量的金钱，而且几乎没有能让玩家高效刷钱的系统级漏洞。要大量获得金钱，玩家就必须安心去钻地牢，然后完成各种各样的任务来提高自己钻地牢的回报。

截止到这里。游戏的设计思路都还很好，但更进一步的问题仍然存在，甚至在某种意义上变本加厉了。虽然在整体升级层面他们考虑了升级的节奏和难度，但在具体的某个技能之中却并没有考虑到这一点。不管是铁匠、肉搏还是潜行，专门练习的提升速度仍旧比自然升级要快的多，而且也强的多。如果你纯依靠"自然地练习技能"，会绝望地发现自己掌握了一大堆40～50的技能，但敌人却已经提高到了20甚至30级的强度……倘若你想要专精某门技能，那在敌人众多的地方压住键盘潜行、在铁匠炉里打1500个铁匕首、自己召唤个骷髅来打自己的盾牌这些无聊事情你一样也不会少干。

回报方面也有同样的问题。游戏把所有的回报统一用金钱来平衡，完善了经济系统的入口和出口，这是很好的思路。但回报系统并没有适应这一点。几乎所有的生成回报不是太强就是太弱，不是太赚钱就是太不赚钱。对于大多数玩家而言，有用的回报不赚钱，你根本不想拿，赚钱的东西几乎都是没用的……当然，你可以用控制台增加负重，但为什么不直接用控制台增加金钱呢？

"老滚5"的问题再一次证明了沙盘游戏的一个固有弱点，我们应该明白，很多问题是不能简单地通过改变系统设计来全盘解决的。你解决了一个老问题，总会有一些新的问题涌现出来。任何沙盘游戏都应该在随机生成的沙盘系统之外保留一些资源，用它们来给用户提供更多的挑战和阶段性的目标。P

（左上图）由于有了第三人称，战斗手感比之前强了不少
（左下图）屠龙永远是奇幻的主旋律
（右上图）"膝盖中箭"已经成为了一股潮流，遭到了诸多恶搞
（右中图）与龙吼比起来，游戏的魔法系统反而相形见拙了
（右下图）在当时的视频演示里很抢眼的UI界面，实际用起来并不人性化











428～被封锁的涉谷428～封鎖された渋谷で**类型**音响小说**制作**Chunsoft**平台**iOS**最近更新**2011.11.03

《428～被封锁的涉谷》涉谷传奇

曾经的《Fami通》满分作品降临iOS平台，这是一款小众游戏，但在这个充满奇迹的平台上，任何小众都有可能变成大众。

■上海 S.I.R

在一个充满焦虑气息的午间，警官加纳一遍遍地看着自己的手表。因为有一位少女正提着手提箱，站在约定的地点，她的姐姐刚在涉谷被绑架，而嫌犯要求现金来赎身。如此单纯的案件背后隐藏着重重的阴谋，加纳此时还浑然不觉。而在同一时刻，青年亚智在捡垃圾的过程中，看到了一位提着手提箱的清纯少女站在街边，心弛神往之际，他看到有人正用枪对着这位少女！预感到危险的亚智奋不顾身将少女救下，拉起她的手开始拼命地逃跑……

如同强档美剧一般，这款游戏在开头便牢牢地抓住了所有玩家的心。Chunsoft作为日本业界最老牌的游戏开发商，同时也是专攻音响小说（Sound Novel）类型的大师。在同样多视点的名作《街》发售十载后，制作了各方面均趋于完美的大作《428～被封锁的涉谷》，一经推出便受到了Fami通满分的评价，同时也受到了玩家的空前赞誉，可说是名至实归，为Chunsoft在游戏界跌打滚爬的十余年作了最好的总结。

所谓的音响小说，其实就是画面以文字描述为主，配以动态或静态的背景画面，穿插动画，玩家基本以看小说的形式来进行游戏。在进行的过程中，会出现大量的选项，通过不同的选项，最后通向的剧情和结局也不尽相同。

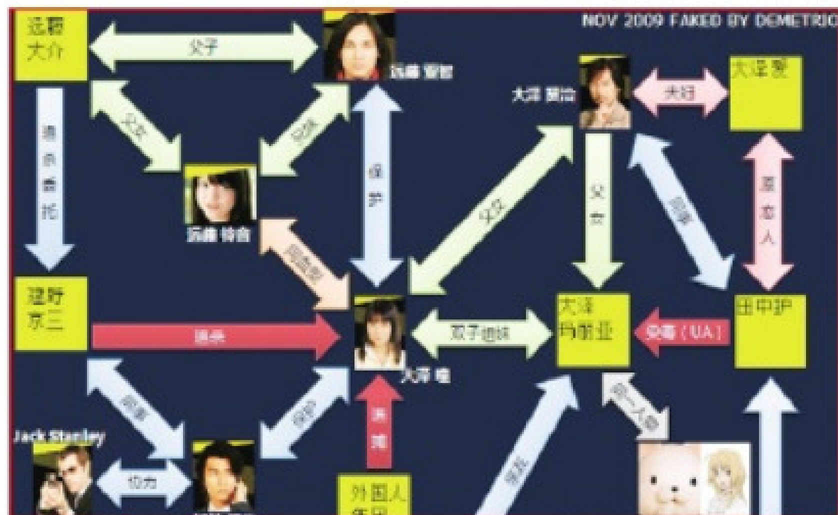
在《街》之前，Chunsoft只推出过恐怖类的音响小说，而《街》则令人惊异地采用了现代都市背景，以8位互不相识，但同在涉谷生活的人为主角，由于各自的选择不同，令其他主角的命运得以改变。此番《428》再次操刀同一题材，将主角减至5人，每个人均有着完全不同风格的故事。但不似《街》松散的结构，《428》中的每位主角虽互不相识，但均被一个重大的阴谋所卷入，有人处于事件的正中，有人则在其边缘旁观。通过极其紧凑的故事情节，玩家从各种角度来观察事件，同时又感到各路线交织在一起。与《街》相类似，通过改变某个主角的选择，会令其他主角原本已走进死胡同的局面重新找到突破口；而错误的选择则会让其它角色意志消沉乃至进入或搞笑、或悲惨的Bad End。

这款游戏由Chunsoft的御用作者我孙子武丸亲自操刀，他曾一手导演了《恐怖惊魂夜》中关于人性悲剧的深刻故事。此番执笔《428》，则用一个扣人心弦的故事来表现涉谷平凡人的伟大。体现了他驾驭多种题材的深厚实力，可惜对于我国玩家来说，语言问题是我们体验《428》魅力的最大障碍。









（上左图）几名角色的命运紧紧相连在一起
（上中图）角色间的切换十分紧凑，有时会询问玩家是否跳至另一个主角
（上右图）本作在特定处使用了影像的表现手法，起到画龙点睛的作用
（下左图）当年主机版的人物关系就错综复杂，现在我们得时不时掏出手机来理一下人物关系了



游戏中的人物全是真人拍摄，场景也是实地取材的涉谷

重力生存Tilt to Live**类型**射击**制作**One Man Left**平台**iOS**最近更新**2011.08.11

《重力生存》面板上的战争

若把好的iOS游戏比作艺术品。《重力生存》定是一块精巧的东方美玉，没有一丝多余的修饰，只有细细地把玩它，方可体会到其美妙，既而深深为其倾倒。

■上海 S.I.R

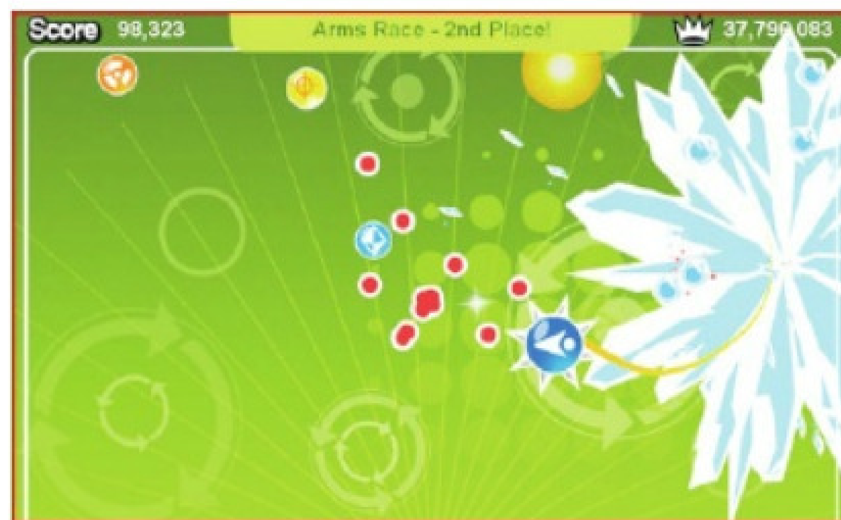
体感游戏时至今日依然令人捉摸不透。有些游戏做得不错，卖掉了几千万份，让那些与自己的孩子难以找到共同话题的父母能随时随地来上一场保龄球赛来增进感情，有些游戏就只能让人在E3的发布会上拿着一个体感手柄转来转去出丑。而移动设备的体感就更加让人犯愁了，过大的动作幅度不仅会干扰旁人，也会让自己没法看清画面。很多iOS游戏选择将小幅度的倾斜作为体感的主要操控方式，一定程度上也出于这个原因。

初见《重力生存》（Tilt to Live）时，我下意识地以为这又是一款仿《几何战争》的游戏。它的关卡场景只是一块固定的区域，不断刷出敌人，而自机可以一边移动一边反击，在重围中杀出血路，直至死亡。这款游戏又没有《几何战争》战争那么华丽的弹幕，更容易淹没在iOS浩瀚的休闲游戏海洋里。但我在不经意地把玩之后，却发现自己大错特错。

《重力生存》仅有一张《几何战争》的皮，内核却大不相同。没错，它正是上文所说的“倾斜”操作的游戏，需要你去将iPhone当做一块板，将画面中的自机“倾倒”向自己想要的方向。它一样是躲避敌人，但取消了上下左右的方向限制，可以微妙地控制飞机的力度而不需要额外的按键。

为了让游戏的操作进一步简化，《重力生存》大胆地打破了射击的传统。自机在默认状态下是没有任何攻击能力的。但画面中会持续提供3个漂浮的道具供玩家去获取，并根据道具种类的不同，发射相应的武器。这让游戏有了一种攻守交替的刺激感。玩家必须拼命躲避射向他的子弹，再吃到道具来反击。避免了《几何战争》类游戏容易让人在不断的射击中产生疲劳的问题。同时也让玩家在游戏时产生一些即时的计策。比如有种道具的效果是爆炸，于是玩家可以将敌人“引”到道具处，然后吃掉一网打尽。这款游戏还有着一套经典的核心向贪分系统，若玩家能连续击杀敌人而不落，获得的分数就会成倍上升。这不仅对玩家快速杀敌的技巧提出了要求，更需要巧妙地利用道具的特性，来“漏过”部分敌人，接上连锁。

除了经典模式，游戏还提供了高难的“红码模式”，需要不断吃道具才能存活的“手套模式”，还有捕捉不断落下的冰块的“寒霜模式”等等。虽然它们并不如经典模式那般刺激而丰富，但依然给人提供了多种调剂的方式。

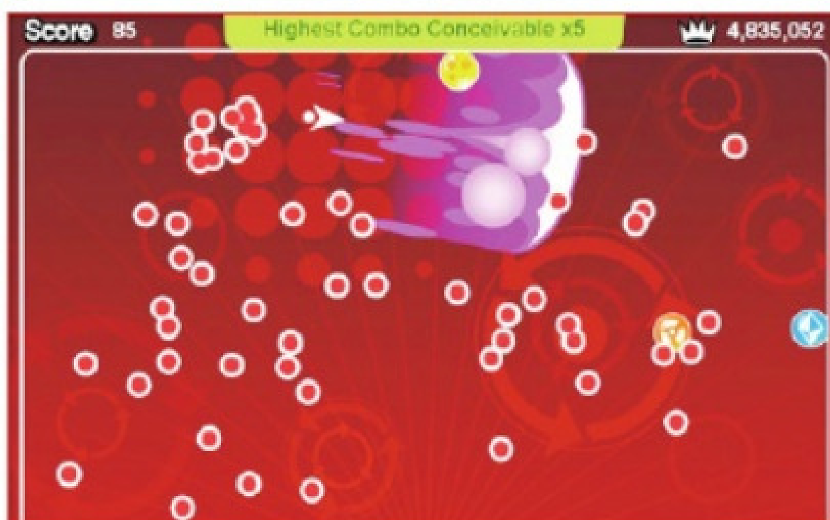








嫌手机版不过瘾？iPad会满足你对弹幕的渴望……



（上左图）冰道具可将大范围的敌人封住行动
（上中图）这个模式即手套模式，玩家不能攻击敌弹，需要不断吃道具才能够延长生命
（上右图）在寒霜模式里，玩家打破一定数量的冰块，蓄满能量槽，就能周身燃起火焰攻击
（下右图）红点模式远比经典要疯狂数倍，它更考验玩家杀敌的能力

舞动手指，音乐无限

osu!全平台面面观

在2010年7月中旬刊，我们曾为大家介绍了osu!。当时这款游戏只有PC版和iOS版，前者相对成熟，飞速发展，后者只有一个雏形，简陋不堪。两年过去，osu!已经茁壮成长，延伸到了每一个需要它的平台上。



osu!融合了动漫、游戏、音乐、技术，这几个词会让你想起什么？没错，就是宅文化

■晶合实验室 Oracle

在这两年的时间里，哪怕只针对PC版而言，osu!的音乐库和玩家规模都有了长足的增长。目前有超过100万玩家注册了osu!账户，将近7亿次游戏成绩被上传到服务器上，平均在线人数将近5000，这一系列数字已经是两年前的数倍之多。对于一个独立开发的免费游戏而言，这样的成绩让人赞叹，但osu!并未停止发展的脚步。在多次更新后，PC版已趋于稳定。随着移动便携平台的发展，osu!有了新的用武之地。我曾预计iPad将成为osu!的最佳游戏平台。后来制作者果然发布了iPad版osu!，这个版本也的确是最好的，但事情还发生了一些变化。

iOS版雏形

要讨论iPad版的osu!，得先从最初的iOS版开始说起。2009年1月，osu!正式在Cydia“上架”。没错，是Cydia——“越狱”的象征。osu!没有选择App Store作为发布平台也属无奈之举——尽管PC版可以用“玩家自行制作Beatmap上传，音乐来源与我无关”的理由来解决版权问题。但遇到版权管理相对规范的App Store平台就是另一回事了。“想玩iOS版osu!，必先越狱”，成为了爱好者在iPhone上体验osu!乐趣的第一大门槛。

第二个门槛是Beatmap导入。iOS是一个以应用为核心的系统，默认并不支持文件管理。即便已经越狱，导入Beatmap始终是一件麻烦事，通常要借助第三方工具，需要一定的动手能力与专业知识。对于一位普通玩家而言，已经是接近于技术宅的行为。更别说这个版本还很不成熟，没有任何联网功能，连排名都不能显示，功能简陋，模式单调。只能自娱自乐。ipad最初能玩到的也是这个版本，由于屏幕面积增大，游戏体验会好一些，但也好不到哪去。最初的iOS版是完全为iPhone和iTouch设计的，分辨率只有480×320，在iPad上经过两倍拉伸之后面目可憎，满屏狗牙，除非是真的有爱，否则很少有人愿意去折腾。

“完美”形态

现在看来，最初的iOS版osu!只是一款试水之作，

2011年，osu!正式版在App Store上架，取名为《osu! stream》，同时对应iPhone和iPad。这个版本堪称osu!的完美形态。如果之前只是将鼠标点击变为了触控，那么《osu! steam》则充分发挥了电容屏的一系列特性，加入了多点触控，还引入了一些新的操作机制。比如“Hold”圈，需要玩家持续按住，同时另一只手还要去点击屏幕上出现的其它圆圈，需要玩家两手同时操作的桥段比比皆是，从自动演示里也可以看出游戏是鼓励玩家尽量双手操作的。配合分辨率提升后的细腻画面，和iOS系统特有的顺滑体验，iPad版的游戏体验无与伦比，将这个平台上的一干“拟真”音乐游戏远远甩在后面，新的触控体验无疑让这个玩法已经固定的游戏焕发了第二春。

遗憾的是，App Store就是这么一个严格的平台，在这里，《osu! steam》无法发挥自己的一大优势——海量的自制Beatmap，否则会陷入无尽的版权纠纷。不仅如此，由于操控方式的改变，导致这款游戏无法兼容PC版的Beatmap，彻底阻断了玩家自行导入的希望，真可谓雪上加霜。《osu! steam》有着相当完善的在线功能，不仅能上传自己的成绩进行排名，还能直接从服务器上下载音乐。于是我们看到了相当尴尬的一幕：“下载更多音乐”一栏里的条目屈指可数，除去两三首免费音乐，剩下的两首各需要2.99美元——这已经超过了大多数iOS游戏的售价，从免费到高价，这样的心理落差让人很难接受。

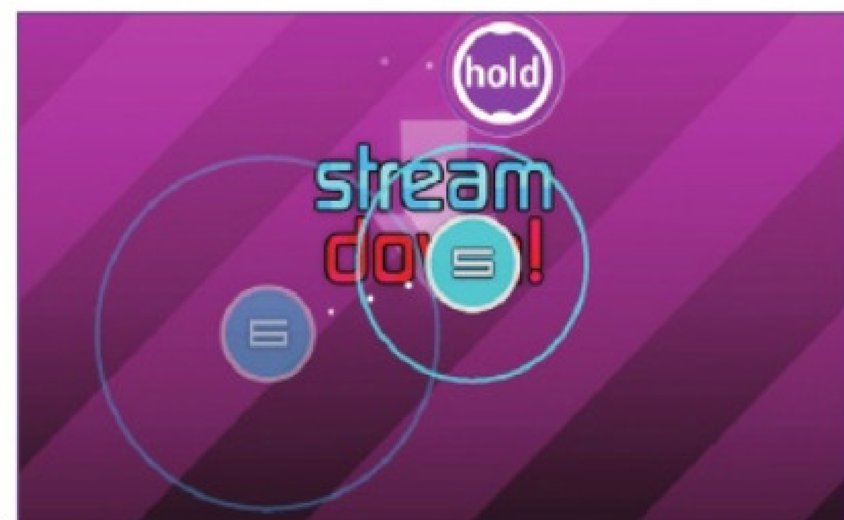
但osu!又能如何呢？它的制作者无法像其它游戏公司那样，甩出一笔钱，买来一堆音乐版权，塞到游戏里薄利多销。一个由玩家自愿捐助的游戏开发者是没有资本来玩需要大量前期投入的音乐类游戏的。那么，我们无法在移动平台享受高质量的osu!了么？

不，我们还有Android。

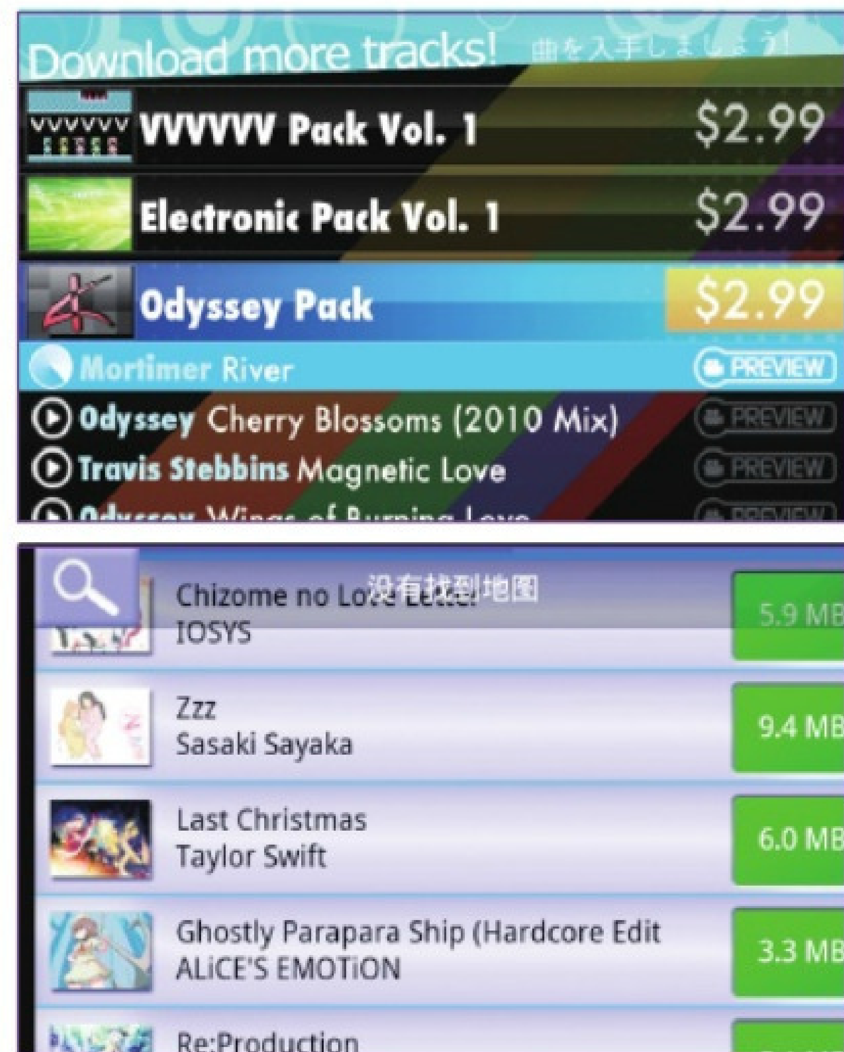
开放的怀抱

2011年9月，Android版osu!——《osu! droid》正式发布。它整合了上文所述几个版本的优点，自适应手机和平板分辨率，既能由玩家自行导入Beatmap，又有着一定的在线功能，甚至还能直接在游戏内下载Beatmap——虽然不知道是我们网络的问题还是服务器的问题，我尝试了几次均告失败。目前这个版本的选项比较简单，为了与PC版兼容，也没有像iPad版那样提供新的操控方式，无法兼容自带视频文件的Beatmap也是硬伤，但相信在不远的将来，更加完善的功能与多点触控总会到来。因为目前只有Android平台可以为osu!提供快速成长的环境，一个更开放，更有潜力的环境。P









（左上图）PC版目前除了Beatmap越来越丰富，整体玩法已经固定
（左下图）像这样需要两个手指同时操作的桥段在《osu! steam》里很常见
（右上图）“Hold”圈也是《osu! steam》专属操控方式，Android版不知何时能跟进
（右中图）《osu! steam》的歌曲下载列表用一只手就能数得过来
（右下图）Android版osu!可以直接在游戏里下载Beatmap

Todd Howard Todd Howard **生日** 1971.6.29 **出生地** 美国宾夕法尼亚州Lower Macungie Township **荣誉** VGA年度游戏、最佳角色扮演游戏

Todd Howard 帝国主宰

在日常生活中，Todd Howard和一个普通人没什么区别，喜欢看电视剧，喜欢摇滚明星。但在工作中，他是那种一生都想着创作高成本大制作游戏的人，然而高成本大制作游戏对于他来说——“嗯，是很平常的事情。”



Todd Howard在2011年VGA颁奖现场（前排右二），岁月并没有在他脸上刻下多少印记，如果不事先说明，你能想象这名“小伙”就是Bethesda大部分热卖游戏的主导者么？

■陕西 Byelobog

1971年，Todd Howard出生在合众国宾夕法尼亚州Lehigh县治下一个风景秀丽的小镇。1989年，他毕业于Emmaus高中——当地学区唯一一所高级中学。其后他进入弗吉尼亚州的威廉玛丽学院。虽说他并不喜欢经济学，但是“这毕竟是最快的毕业途径”，所以在大学他选择了金融专业，而在学习之余，和那个时代的许多年轻人一样，Todd曾是一名黑客，同时也破解电脑游戏。那时最喜爱的就是Bethesda的《终结者2029》（Terminator 2029），这是具有决定意义的（后来Todd直接开车到公司的办公室，请求到这里工作）。1993年，毕业后不久的他就加入了Bethesda Softworks，此后从未离开。

系列支柱

说到早期对自己创作影响最大的游戏，Todd说是《巫术》和《创世纪Ⅲ》。正是这两个游戏激起了他创作一个真实的幻想世界的念头，也正是这两个游戏告诉了他在这种创作中什么是重要的。这一点一直影响着他，从他制作的很多游戏中都能看出来。而且直到现在，他还声称，自己最喜欢的游戏是《创世纪Ⅶ》（另一款他喜欢的游戏是GTA3）。

Todd加入Bethesda后，最初的工作是负责将光盘版的竞技场重制。他作为设计人员在Bethesda制作的最初一款游戏是《The Terminator：Future Shock》。此外他还负责过《天网》（SkyNET），《海狗》（Sea Dogs）和《加勒比海盗》（Pirates of the Caribbean）的开发。

但上面这些充其量只能算是花絮，真正带给他声望的是“上古卷轴”系列。他作为设计者之一参与了《上古卷轴——匕首雨》的开发，其后作为项目领导参与了《红武士》的开发。从《晨风》起，他就开始主导整个“上古卷轴”系列续作的开发，那时他刚刚30岁。在《湮灭》的发行后，他又负责制作了《辐射3》，事实上这两个项目是几乎同时开始的。在黑曜石开发《辐射——新维加斯》的过程中他也起到了不小的作用。在10多年的时间里，这个看起来永远不老的小正太几乎成了Bethesda所有热卖游戏的主导者。

Todd谈制作

在谈到他是如何制作出这些游戏的时候，Todd认为对游戏设计者来说最重要的是对自己作品的热爱，这种Fans一般的热情是灵感和动力的来源。

在2009年的D.I.C.E.大会上，Todd向听众们分享了自己制作游戏的3条守则：

1.你无法单纯地“制作”好游戏，去玩它——就算你有史上最好的游戏设计手册，你也会发现在玩游戏的过程中，其上九成多的内容都要重写。

2.别把事情搞得太复杂——在游戏中实现想法非常耗费时间，与其把大量时间浪费在华而不实的系统上，不如做一些相互关联有深度的简单系统，玩家们也会喜欢。

3.重视玩家体验——你不要一大堆选项来确定要做什么样的游戏。你应该着眼于希望玩家获得什么样的游戏体验，明白这一点，游戏类型也就不言自明了。

Todd在多次采访中都提到，他喜欢设计一个巨大的开放世界。部分原因是他早期的游戏经历（上文提到的《巫术》和《创世纪Ⅲ》）导致他对开放世界RPG的热爱，部分原因是他最杰出的作品都是这一类型的代表，人们很自然会关心他的设计想法。Todd在有一次接受采访时说到这一点：“越是奇幻的世界越需要真实的生活细节……而魔法只应该是一些日常之外如同奇迹一般的东西。”从《匕首雨》到《天际》，虽然世界的规模在缩小，但随之而来的却是世界细节的极大丰富，这主要得益于图像技术的进步。“要让一个小村子显得栩栩如生，你就得做比过去多数倍的工作，从桌椅细节起，一切都得有真实感。”

不过他们也没有片面追求真实，比如“上古卷轴”世界中一直没有梯子，因为Bethesda一直没法搞定技术问题，最终他们决定不值得在这上面浪费太多时间。他们还试图把“模拟人生”系列的“人际关系管理”引入到《天际》中，但最终还是被砍掉了，因为没有一个人喜欢这个设计。

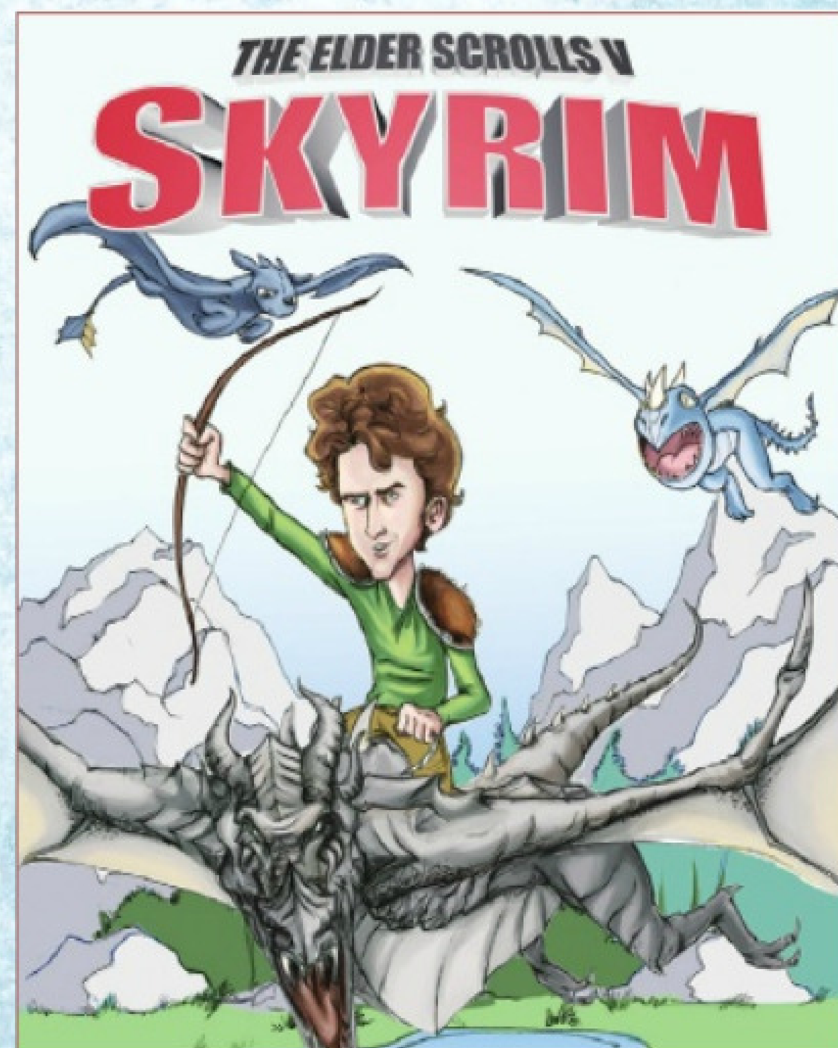
最后引用Todd在Bethesda论坛上的一段话作为这篇小传的结尾：

“我希望能让玩家们看到我们真正倾注在游戏之中的东西，这不是试图向你们兜售什么，因为对我来说，有人不喜欢这些游戏也是很正常的。我想说明的只是，我们是些爱好者，我们痴醉的沉迷于自己的创作中。我们就好像出发去圣地的十字军一样朝着‘制作最出色的游戏’这个目标前进。这些游戏都是我们会去买，去玩的。我们争执，吼叫，彻夜不眠。终有一天你们会想尽办法只为一窥我们开发会议的实况——因为我们讨论的东西实在太棒了。”









（左上图）“Todd在帝都”，来自《上古卷轴Ⅳ——湮灭》
（左下图）《终结者2029》让Todd与Bethesda结下了深厚的渊源
（右上图）Todd Howard经常一副腼腆的样子，从身后的原画，你大致能感受到他的成就
（右下图）Todd Howard是“老滚”系列的主宰

救世传说Nox**类型**动作**制作**Westwood Studios**发行**Electronic Arts**发售日**2000.1.31

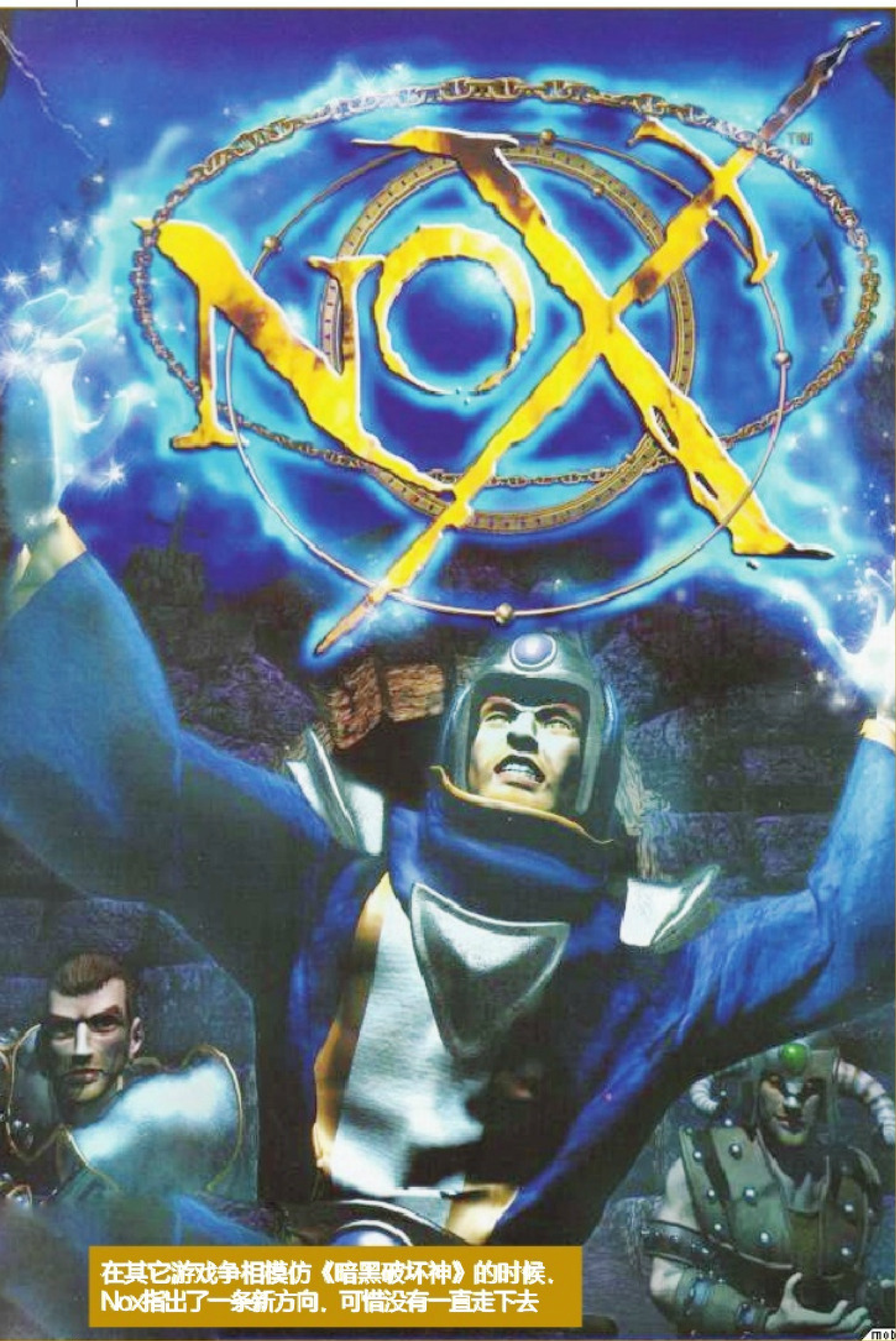
《救世传说》

不打红旗反红旗

之所以说《救世传说》是ARPG领域最有可能自成一派的作品，恰恰是因为它的风格不是Diabloo-Like，而是Diablo-Unlike。但随着2003年西木的倒闭，这个可能性已经不复存在。

■江苏 防弹手柄

“Diablo杀手”们之所以除了自杀以外干不掉任何人，在于它们基本没有脱离模仿对象的骨架——系统数值严谨，装备系统庞大，技能繁多复杂，本质属于“强调战斗的RPG”。至于A所指的Action部分，动作游戏的走位、预判、卡位、分而击之等等要素并不是重点。2000年春季，Westwood Studios推出《救世传说》这款ARPG，尽管在火爆了一段后很快就淹没在了《暗黑破坏神Ⅱ》的大潮中，但用现在的眼光来看，它是最有可能在ARPG领域开创与“暗黑”分庭抗礼局面的一款作品。



在其它游戏争相模仿《暗黑破坏神》的时候，Nox指出了一条新方向，可惜没有一直走下去

反其道而行之

这部“菠萝杀手”的设计思路是完全反其道而行之的：Diablo玩的是育成，数值系统与你的战斗力直接挂钩。Nox尽管拥有类似的角色培养机制，但战斗胜负与你的身体素质和装备等级并没有太大关系。游戏中的3种职业均处于无限脆皮状态，即便是抗击打能力最好的战士，在中后期“幻想之塔”中的战斗也同敌人处于互秒状态；装备搜集是Diablo的最大乐趣，一把高杀伤、高属性加成的武器能直接提升你的战斗效率。Nox在武器音效和打击感的处理上，和日后的“暗黑2”不相伯仲，但由于人物自身脆弱的抗击打能力，即便手中握有神兵利器，与中后期的敌人进行一对一的较量也存在被秒的危险；Diablo的技能（魔法）系统博大精深，即便是同一种职业，搭配不同的高阶技能也可以演绎出截然不同的风格。在Nox中，本应是技能种类最多的巫师，其魔法种类还达不到隔壁同行的零头水准。

如果说Diablo靠对传统RPG纷繁复杂的系统进行精简，开创了一种全新的游戏类型，Nox则是在Diablo的基础上继续简化，让玩家不再在各种属性、数值之间茫然无措，不再纠结于究竟该练哪一个技能或者个人能力。Nox的设计意图就是剥夺固化数值（常量）对战斗的影响，让玩家通过自己的操作来解决问题。游戏中可能没有威力超强的武器和绚丽夺目的魔法，但却提供给了我们施展各种华丽操作的可能。在大幅度进行“减法”后，西木的“加法”正是放在了操作上：移动过程中必须按住右键，人物才能走，光标所在位置就是人物此时面向的方向（通过光标与人物距离的远近来区分移动速度），这使游戏在“一鼠走天下”的过程中，可以随时对角色移动的方向和速度进行调整，并将攻击和移动的操作通过左右键进行了分离。这种灵活的操作方式，使得玩家无论是在面对大型怪物时开展Hit & Run，还是在面对灵活性角色时进行见招拆招的缠斗，甚至是群殴乱战，都能忙而不乱，游刃有余。游戏的多人模式居然将FPS的常用玩法也移植进了这款ARPG之中，西木对这套被称为TrueSight的控制系统的信心可见一斑。专为实时战斗而设计的用户界面（UI）是这款真正将A（Action）作为RPG定语的游戏的力量增倍器。可供直接使用的快捷物品栏，只通过鼠标滚轮直接切换的魔法类型，可以全部自定义快捷键的技能系统……这些在后来在ARPG中的流行设定，其来源正是这款淹没在

时间长河中的作品。

Nox最值得后人崇敬的地方，在于它引入了变量的概念。就拿最基本的攻击来说，Diablo中只要在攻击范围内点亮敌人，就基本可以保证命中的情况在这款游戏中根本不存在了。没有良好的操作、反应以及对提前量的判断（对使用弓箭的魔术师和靠魔法吃饭的巫师而言尤为重要），轻则浪费弹药，重则让自己陷入极大的被动——就拿战士最基本的冲刺技能而言，如果没有命中目标就会导致撞墙昏厥，弄不好就直接被杂鱼殴死了。从RTS中引入的战争迷雾和视野系统同样是一大创新，不仅让复杂场景下战斗的突然性和戏剧性大增，而且玩家也可以利用敌人视线的死角和盲区来实施突然袭击，战斗比普通的RPG丰富了很多。

必然的失败

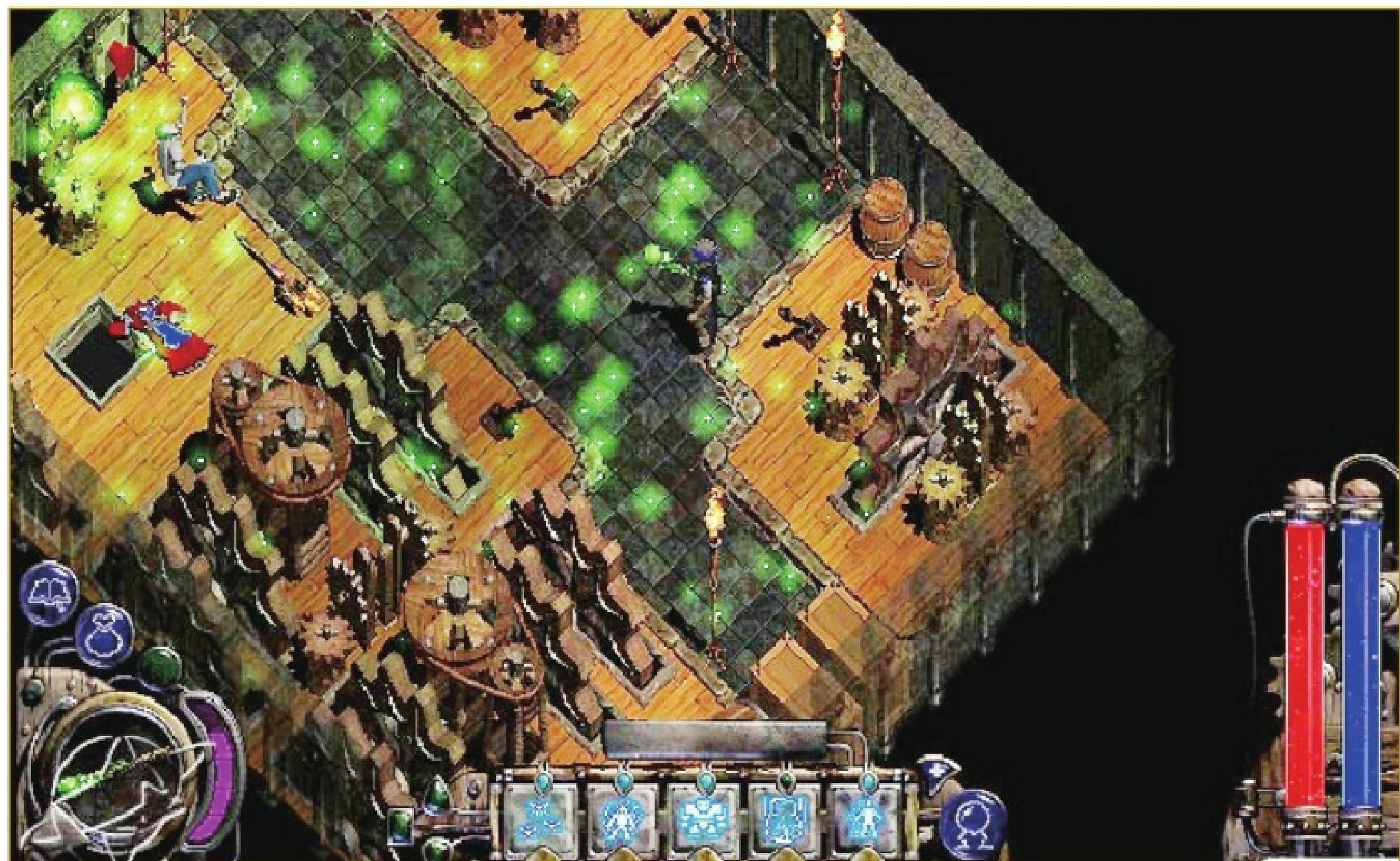
这款无论在技术上还是系统设计上都如此富有前瞻性，且极具个性的游戏，在短短几个月之后迅速销声匿迹，这并非偶然。其中的原因有市场定位与宣传上的失误，EA不负责地停掉Nox的一切网战业务，但这些外因都无法决定一款游戏的最终命运。Nox的特色，决定了它可以在“3周目”的过程中，让玩家享受爽快刺激的奇幻冒险，但却很难拥有Diablo那种生生不息的动力。拥有庞大装备和升级系统的Diablo光让玩家各种刷怪就可以刷很久，而在这方面明显欠缺的Nox，使得3名角色在用过一遭之后就很难让人再提起什么兴趣了。经济系统的严重不平衡，也是这款游戏崩盘的主要原因：以战士为例，前期装备靠捡破烂攒钱购买还不够，还要支付大笔金钱用来修复损坏物品。进入中盘，回到游戏第一章的场景——邓恩要塞之后，从每一个被消灭的叛乱武士的身上都可以搜刮到大量的高级装备，玩家瞬间就从精打细算的赤贫一下变成了暴发户。在入手“湮灭之杖”最初形态的那支长矛之后，“永不损坏”的属性与强大的攻击力，使得之前积攒的一切强力武器都失去了存在价值，只能当废铁卖了换钱了……对玩家的行为做出引导，然而在一段时间之后又将其彻底否定，再给你一套截然不同的价值观的，这种做法严重破坏了游戏的连续性和重复游戏乐趣——当“暗黑2”如期发售后，Nox失去了存在的必要。

今天我们不必用“倘若西木多活几年，Nox断然会将Diablo踩扁”之类的言论来聊以自慰，这款耗时4年，投资巨大，赔钱更多的游戏最终让EA对西木丧失了最后的信心。今天，在“暗黑3”的发售进入倒计时，新一波“大菠萝杀手”们在磨刀霍霍时，我们不妨站在已经故去的西木的立场上认真反思和总结一下Nox的成败得失。唯有Nox的精神继承人，才能在风格日益统一化的ARPG市场中实现破局。P



（左上图）补给品不限血瓶，比如在这个果园中，树上的果子都是可以收入囊中供以后恢复之用的

（左下图）又不少机关扳手之类的东西需要玩家亲手去操作



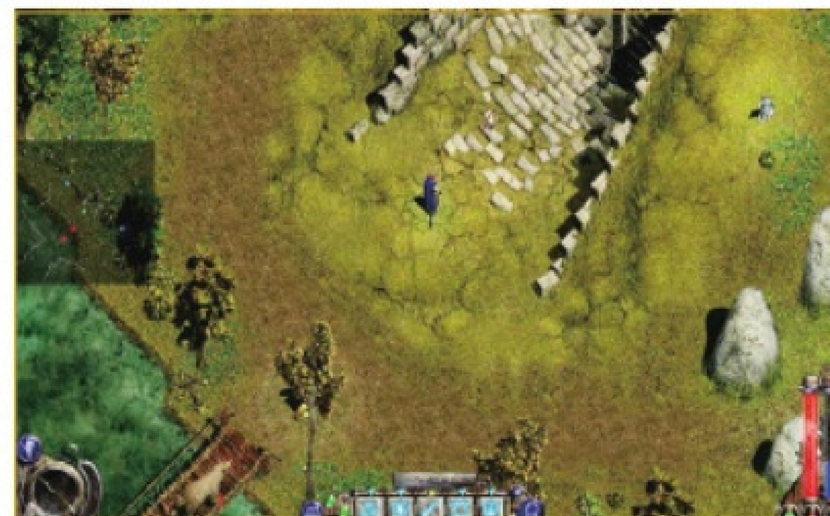
（右上图）3种职业，3种游戏方式，并且还对应3段不同的流程

（右中图）主角Jack是从当代社会穿越到Nox世界的普通青年，这个驾驶着飞空艇的大叔肩负着带你转场的重任

（右下图）游戏的美工在当时堪称一绝，居然能够以2D方式实现不少物理破坏效果







年鉴2003

要说在近10年里，RPG爱好者们的情绪在哪一年波动最大，那么无疑是2003年，黑岛的离去让所有人唏嘘不已，而日本两大RPG厂商的合并又让人对未来的业界充满期待。

■晶合实验室 Oracle

在这个风云变幻的游戏业界，每年都会有昔日的辉煌倒下，新秀登上舞台，哪怕是一个领域的霸主，依然敌不过市场的力量。

破与立

2003年12月，黑岛工作室（Black Isle Studio）曲终人散，整个业界弥漫着一股悲伤的气氛，很多人发出“RPG已死”的感叹——当然，现在美式RPG不仅没死，还动不动卖出几百万，已有赶超“车球”之势——当时这种气氛甚至已经超出了游戏界，国内的《科幻世界》杂志也在那个时候以纪念为由，刊登了一篇“辐射”同人小说的节选，并顺便介绍了黑岛的成就。

让我们回到那个动荡的时刻，Interplay公司在这一年一直多灾多难，先与威望迪就作品版权问题大打官司，原本暑期要在家用机上推出的《辐射——钢铁兄弟会》和《博得之门——黑暗联盟Ⅱ》都因此延后，PC上的《狮心王》引来无数骂声。到了年底，亏损高达2000万美元，Interplay被迫集中剩余资源完全投入家用机平台的开发，黑岛工作室便失去了存在的理由。12月初噩耗传来，黑岛工作室的成员在官方论坛上向大家告别，14名员工收拾行礼各奔前程。值得一提的是《狮心王》这款游戏，这个外部项目由Reflexive Entertainment负责制作，以半成品的形态登场，Bug无数，而这款令黑岛的金字招牌蒙尘的游戏，竟成了黑岛解散前的最后作品。

悲剧不仅发生在黑岛工作室，再往前一点，5月28日，3DO正式宣布破产，随即开始拍卖自己拥有的各大品牌。几个月下来，在旧金山举行的拍卖会上，7家游戏厂商完成了对3DO的分尸，含金量最高的“英雄无敌”系列版权以130万美元的价格贱卖给育碧，相反倒是知名度较低的《街头赛车辛迪加》（Street Racing Syndicate）却被Namco美国分部抬到了150万美元的高度，这也在一定程度上预示着战棋游戏辉煌不再，厂商逐渐更青睐“车枪球”。3DO遗产总共卖出460万美元的资金，这个数字在如今“亿时代”的游戏业界来看，仿佛就是个笑话。3DO怎么说也是横跨软硬件的大公司，落到这种境地，并非因为它没有跟上时代的脚步，而是它没有搞清楚“不该做什么”。

欧美老牌相继落马，日厂这边也不怎么太平。在整个日本游戏业界，这一年最重磅的消息莫过于史克威尔（Square）与艾尼克斯（Enix）合并，重组为Square Enix。尽管Square在这之前经历了一段荒唐而又艰难的日子，但好在在破产边缘被拉了回来，与Enix的合并让他们成为了日本最大的RPG制作发行厂商，手握两大国民级游戏，姑且算得上新生吧。

导致这次合并的主要原因出自Square前两年的失败战略。先是获得《Fami通》满分评价的《放浪冒险谭》叫好不叫座，接着PS2上的首款作品《保镖》被寄予厚望，预期销量300万，结果实际销量仅达到这个数字的10%。这个时候Square同时进行的大型项目太多，史无前例的CG电影《最终幻想——灵魂深处》占用了大量精英，已经有了孤注一掷的意味。随着电影的消息不断放出，外界话题不断，不少权威媒体也纷纷表示看好，更增加了Square的信心。当这一切到达顶点，《灵魂深处》的最终表现却把Square抛向了深渊。之后的《最终幻想Ⅹ》获得了巨大的成功，却仍不够弥补《灵魂深处》带来的巨额亏损。Square不得接受索尼的注资，获得宝贵的资金度过难关，但也因此失去了以往作为第三方厂商的自由身份，在重大问题决策上不得不受制于索尼那19%的决策权。

缓过来的Square在之后就顺利了很多，《最终幻想X－2》大卖，《最终幻想ⅩⅠ》虽然首发不利，也在逐渐扭亏为盈。2002年整个日本游戏业都在弥散着合并的传言。但人们万没想到昔日的两大对手会宣布强强联手，并于次年愚人节正式合并。Square与Enix合并后有了更多的话语权，也标志着日本TV游戏产业正急速寡头化的发展趋势。只不过，这种趋势在漫长的PS2时代，走得越来越偏了。

这一年PC游戏界也诞生了一名新秀。Valve Software在9月12日发布了Steam平台。这时的Steam还是CS的附属物，主要用于为Valve旗下作品提供更新。当时谁又能预料到，这个不起眼的平台会在今后的几年时间里进化成一个庞然大物，成为如今PC平台的第一大游戏综合下载平台，甚至连EA也按捺不住，前来掺和一把呢？

网游金矿

在2003年10月发布的福布斯《中国内地富豪榜》上，名不见经传的陈天桥突然出现在第六的位置上，成为当时最抢眼的财富明星。在先后不到两年的时间里，陈天桥的财富激增到了40亿元。而在这之前，丁磊也靠网游让网易“起死回生”。6月18日，网易股价超过36美元，丁磊的纸面财富也达到了50亿元。

新兴的网络游戏是一个暴利行业已经不容质疑。

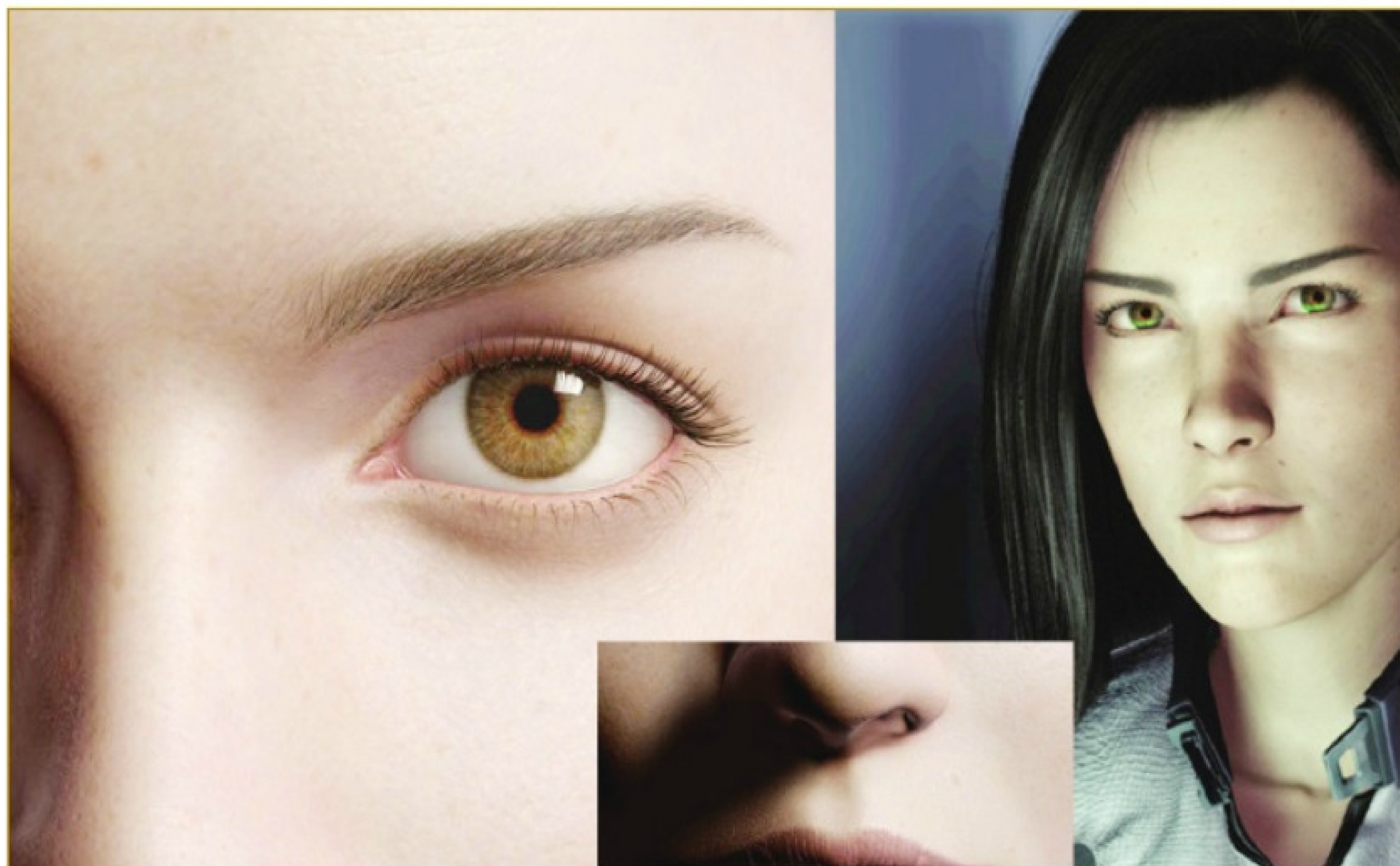
正当人们为发现网游这座金山欢欣鼓舞之时，来自国外同行的压力已经悄然而至。此前在人们的印象里，网游一直是相对简单的，不仅在系统和世界观上不如单机游戏丰满，画面表现更是远不及主流单机游戏。但2003年E3上的《天堂Ⅱ》彻底颠覆了这种印象，细腻的贴图和精致的人物让人彻底感受到新一代网游带来的冲击。9月，《天堂Ⅱ》在韩国正式上线，接踵而来的情报让国内玩家对即将到来的国服期待不已。不过若是严格说起来，褪去华丽的外皮，《天堂Ⅱ》和以前的网游并没有本质上的区别，仍避免不了泡菜气息。同年暴雪宣布的《魔兽世界》则引爆了人们对于次世代网游的猜想。总之，这个时候的玩家，对网游是充满好奇的，无论国内网游还是国外网游都能让他们感到无比新奇，而这正是现在的网游界所缺乏的。

移植·冷饭

此前一直有人说，PC平台是电视游戏的坟墓，但在日趋白热化的竞争中，游戏商们的利润越来越薄了，大量层出不穷的单调游戏充斥着整个游戏圈。次世代的新鲜感已经过去，玩家们对新作的热情也越来越低，而这一切，都使得游戏商们不得不调整自己的战略。因此，将原本在游戏机平台的主力作品移植到PC平台，便是一个不得已而为之的办法。

这个时候家用机已经步入稳定阶段，与PC的优势也没有次世代初期那么大。不过一旦有家用机上的游戏移植到PC，还是值得大家小激动一下。与往年的移植游戏相比，2003年的移植游戏表现出了极高的素质，不乏一些主机的看家大作，像《光环》《合金装备2》《鬼武者》《实况足球7》《寂静岭3》等，让人惊喜不已。而以往移植游戏不如原版游戏的局面，也在这个时候得到了很大的改善。借助更强力的硬件，移植游戏的品质终于能超过原版了。《光环》在FX 5700的支持下，不仅画面有所增强，原本XBOX版本中一些停顿的场面也不再存在。《实况足球》的PC版不仅拥有更高的分辨率，还加入了抗锯齿，发挥了PC平台的优势。

除了移植作品外，一些厂商开始打老游戏的主意，KONAMI将《魂斗罗》《忍者神龟》《恶魔城》等一大批FC搬上了PS2，玩家评价褒贬不一。也不仅只有日系厂商才喜欢炒冷饭，连育碧也将目标瞄准《波斯王子》，推出了《波斯王子——时之沙》，不过游戏品质毋庸置疑，当年给人的震撼远超后续作品。这也让我们明白，炒冷饭无可厚非，重要的是，在翻炒过程中，制作组加入了多少诚意。



（左上图）过于超前的想法导致了Square的危机，短短几年过去，现在回头来看，当年的“真实”也不过如此，CG终究经受不住时间的考验
（左下图）《时之沙》让玩家耳目一新，赞不绝口
（右上图）《光环》的PC版在画面和操作上都针对PC进行了优化
（右中图）被寄予厚望的《狮心王》没能拯救黑岛
（右下图）自从推出《大话西游Online》以来，网易已经从网络游戏领域的“小人物”变成了该领域的巨头之一









The Elder Scrolls V

SKYRIM



帝国脱狱指南之

支线攻略大全

策划 本刊编辑部 执笔 半神巫妖

在《上古卷轴V——天际》近乎浩瀚的任务中，主线只占20%左右，其余均为支线任务。熟悉“上古卷轴”历史的玩家都知道：这些涵盖了派系、魔神、圣灵等新鲜元素的支线任务才是游戏的最大乐趣所在，就像《湮灭》中那些别出心裁的黑暗兄弟会任务、紧张刺激的战士公会任务、奖励丰厚的魔神任务一样。《天际》中的支线任务再次被强化：任务内涵更丰富、任务过程更曲折、任务奖励更多样化。更难能可贵的是，很多支线派系任务采取了随机任务系统，游戏历程不落俗套，重复性大为降低。

本攻略的目的，就是在玩家进入天际这个广阔天地之后面对着密密麻麻的支线任务时，不至于手足无措不知从何开始。也同样是为了那些想知道如何尽快获得某一类奖励、物品的玩家。本攻略按照派系分类，涵盖了游戏中所有的支线任务，甚至包括了随机事件中的小任务，玩家可以通过本攻略全面了解和掌控《天际》的支线任务。需要说明的是：即使是支线任务，也有主干任务和其他随机类任务的区别（为了和真正意义的主线任务区别，我们采用了主干任务的提法，游戏的主线任务请看3月下《大众软件》杂志）。为照顾读者查询方便，本攻略中的大量名词保留英文原文，查询任务地点请参考本期附赠海报。另外有苹果设备的用户还可以登录App Store下载名为“The Elder Scrolls V: Skyrim Official World Interactive Map”的免费应用，查询互动地图。

战友团

COMPANIONS

组织介绍

战友团的成员是佣兵、士兵和战士，他们遵循着斯格拉默（Ysgramor）和五百英豪留下的传统，追求战斗的荣耀。战友团总部位于雪漫城的月瓦斯卡（Jorrvaskr），可以将这个组织理解为“上古卷轴”系列游戏中的战士公会。

组织结构

加入方法：同月瓦斯卡总部的克拉科·白鬃（Kodlak Whitemane）交谈。

福利：大师级铁匠、重甲、双手武器训练；专家级别单手武器、格挡、箭术训练；变成狼人的能力；获取天空熔炉（Skyforge）武器和狼盔甲的权利；提升天空熔炉以便打造远古诺德盔甲和诺德英雄武器；主干任务结束后很多成员可以作为同伴；作为同伴的训练师可以免费训练（交换物品把钱“交换”回来）；斯格拉默之盾和传奇武器巫斯拉德（Wuuthrad）；永无止境的随机任务。

领导者：最高领导者被称为先驱者（Harbinger），现任是克拉科·白鬃。主干任务结束后玩家成为新任领袖，可带领成员作战和在天空熔炉打造传奇武器。

主干任务

拿起武器（Take Up Arms）

当玩家途经雪漫城附近时会随机遇到战友团成员Aela the Huntress、Ria、Farkas。他们在和一个巨人搏斗，如果玩家上前，无论帮忙与否他们都会与玩家对话，希望玩家加入战友团，并将加入之路指引向雪漫城城内的月瓦斯卡。

玩家遵循指引来到月瓦斯卡，见到了战友团领袖克拉科·白鬃。Kodlal要求你和威尔卡斯（Vilkas）在院落中进行公平的战斗以测试你的战斗技巧。注意不要用附魔武器，威尔卡斯会抱怨你使用魔法。战斗结束，威尔卡斯喊停后不要继续攻击，否则会引来全体战友团的进攻。

威尔卡斯会将他的剑交给你去打磨，带着它去找城内最好的铁匠Eorlund Gray-Mane，他会给你一面Aela的盾牌让你带给她。Aela感激你带给她盾牌后会指示Farkas领你去你的住处，此时可以和其他成员交谈熟悉熟悉。Farkas会交给你一项随机任务：Trouble in Skyrim，你可以选择无视这任务，因为其他成员会提供给你其他的随机任务，你必须至少完成一个才能进入下一个主干任务。

荣誉的证明（Proving Honor）

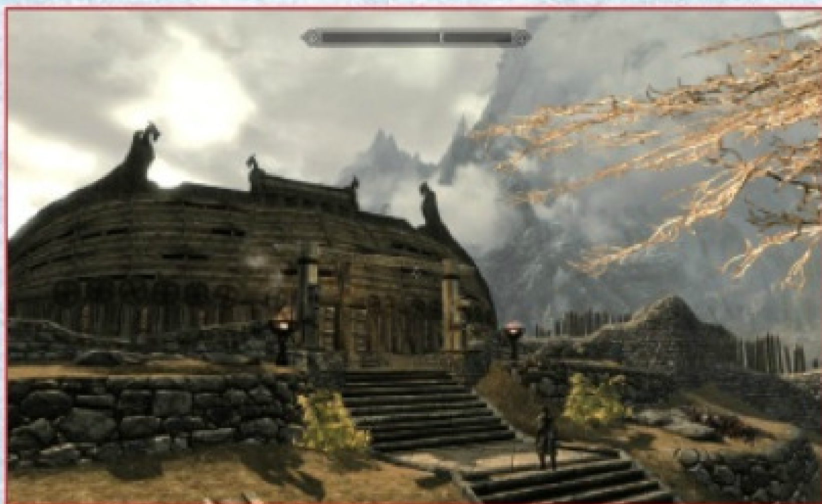
完成任意一个随机任务后，Skjor会给你下一步的重要任务。Skjor会告诉你，有名学者找到了传奇武器巫斯拉德的另一碎片，他指示Farkas做你的Shield-Sibling，一同去取回碎片。

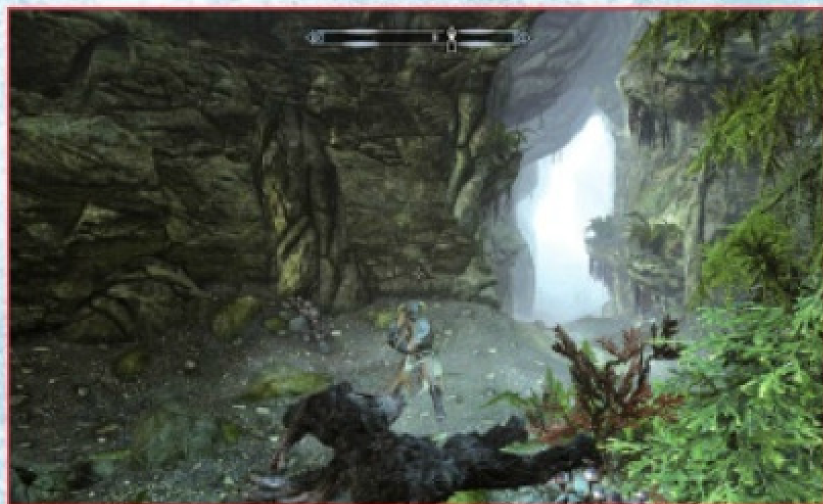
Farkas告诉你碎片位于Dustman's Cairn，雪漫城西边的山丘之上。你可以自行前去或结伴同行，总之Farkas会同你一起进入此地。

Dustman's Cairn里充满尸鬼（Draugr），不要忘记在第一个房间读增长


Aela会带领你去你的住所


天际最好的铁匠Eorlund Gray-Mane所在地


雪漫城的月瓦斯卡是战友团总部


继续完成随机任务才能进入下一主线

双手武器的技能书。来到第二个房间最北边，拉动一个拉杆后却被锁在了房间里。Farkas说会想办法放你出来。

此时，一个叫银手（Silver Hand）的组织出现了，他们也是战友团的主要敌人，在你的面前，Farkas变身成狼人，轻松杀掉了五六名银手成员。放你出来后Farkas向你解释，兽化病是许多战友团成员获得的“祝福”。

继续前行，进入第二个区域Dustman's Crypt，继续杀死银手和尸鬼。在最前面的房间里找到巫斯拉德的碎片和一面龙文墙壁，学会了火息（Fire Breath）龙吼的文字。

带着碎片回到了月瓦斯卡，Farkas会引领你来到建筑后面的战友团成员聚集处，Kodlak做了简短的演讲后你正式加入了战友团，恭喜你。在成为正式成员后，你拥有了购买Skyforge Steel武器的权利。你必须在进行下一主干任务前完成任意一个随机任务。

银手（The Silver Hand）

完成至少一个随机任务后，大部分成员会指引你到Skjor处。Skjor告诉你战友团对你有特别安排，让你在Underforge与大家碰面。Underforge是位于天空熔炉下的秘密洞穴。

进入Underforge，你会发现Aela以狼人形态在等待你，Skjor问你是否准备好变成狼人，并告诉你的变身对Kodlak是秘密（你的心中肯定会有疑问，为什么将你也变成狼人需要背着组织领袖Kodlak）。如果你准备好了，他会用匕首切开Aela的胳膊将狼血注入池子，喝掉后你就会变身了。如果你选择没准备好主干任务将不会继续，所以还是选择变狼人吧，如果你对此反感也不要紧，主干任务的最后可以解除这个诅咒。

喝血后你在Underforge外醒来，已是狼人形态，尽量不要去街上，市民会攻击你，你将被迫杀死无辜市民，而狼人形态下不会有赏金。如果不愿意伤及无辜你可以等自动变回人形后再进行下一步。

狼人形态消失后你光着身子在另一地点醒来，Aela会带领你进攻Gallows Rock的银手基地。攻进这里，不要忘记阅读增长单手武器和铁匠技能的技能书。在此地深处，你会面对银手的领导人Krev the Skinner。清理房间后Aela会发现Skjor的尸体。在进行下一主干任务前要完成3个随机任务中的两个。

鲜血的荣光（Blood's Honor）

下一任务是去会见克拉科·白鬃。他会询问你关于银手的事，并要求你坐下以便告诉你新任务。无论你是否说谎他都知道了真相，他告诉你，其实狼人兽化病并不是什么祝福，而是当初一些领导人和Glenmoril女巫做交易换来的力量。作为诺德人，他希望自己死后灵魂能去诺德英雄灵魂所在的松加德（Sovngarde）而不是狼人要去的Hircine（Daedric Prince）的狩猎场。

他希望能解除狼人诅咒，要求你去Glenmoril Coven带回一颗女巫的头颅，以便研究如何解除诅咒。来到洞穴，发现里面是类似乌鸦鬼婆（Hagraven）的女巫和蜘蛛，还有增长毁灭系魔法和附魔的技能书。你可以杀光女巫，也可以只杀一个带回头颅。回到月瓦斯卡后去发现这里被银手攻击，克拉科·白鬃在袭击中身亡。威尔卡斯告诉你，银手抢走了巫斯拉德的碎片。

纯粹的复仇（Purity of Revence）

为了复仇，威尔卡斯和你来到Driftshade Refuge，位于晨星城东南的堡垒。一路杀进去，里面有增加轻甲的技能书。穿过一处冰封洞穴来到最深处，杀死最后3名银手成员在桌子上找回巫斯拉德碎片和增加单手武器的技能书。

不要原路返回，通过南面的门可以轻松离开此地。回到月瓦斯卡后准备参加白鬃的葬礼。

死者荣耀（Glory of The Dead）

来到天空熔炉，Aela亲自点燃火堆，战友团全体参加了这个隆重悲伤的葬礼。之后Eorlund Gray-Mane请你帮忙，取回在白鬃卧室的最后一片巫斯拉德碎片。在卧室里读到白鬃的日志，了解到他曾经遇到了幻境。

在Underforge的血池附近遇到Circle（战友团的领导阶层）的3位成员Farkas、威尔卡斯和Aela，大家一致认为该让白鬃的灵魂去往他本人向往的松加德，而不是Hircine的狩猎场。大家决定拿着已经重铸好的巫斯拉德前往斯格拉默的墓穴解除诅咒。

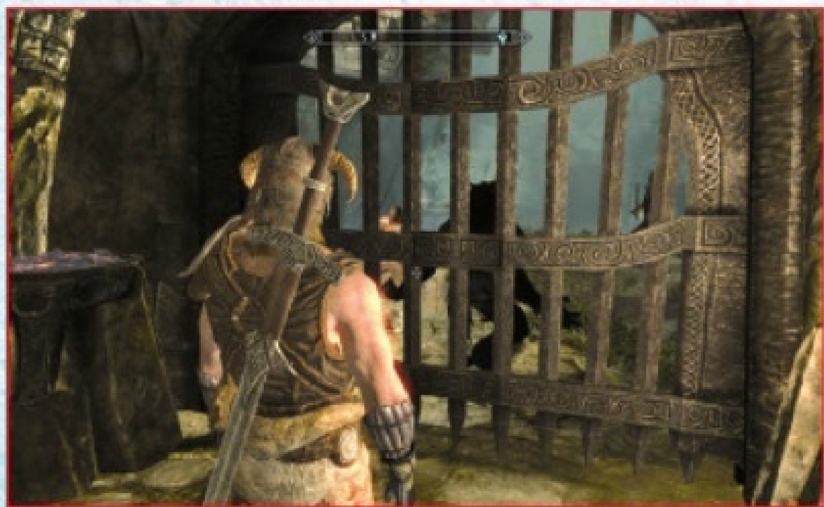
进入墓穴后，威尔卡斯因个人的愧疚表示他不会参与这个任务。将传奇武器巫斯拉德放在斯格拉默雕像上后大门打开。一路杀进去，敌人全部是战友团 鬼魂。墓穴里有增加双手武器技能的书籍不要忘记阅读。

在闪耀着蓝色火焰的先驱者之焰（Flame of the Harbinger）附近，你看到了白鬃。他请求你将女巫的头扔进火中解除狼人诅咒。在与他的狼人灵魂搏斗胜利后，白鬃终于进入了梦寐以求的松加德。

同Aela交谈你将会成为战友团的新任先驱者，3位同伴都可以跟随你并提供



战友团总部受到银手的攻击



Farkas在你面前变身成了狼人



肃清这个银手的基地



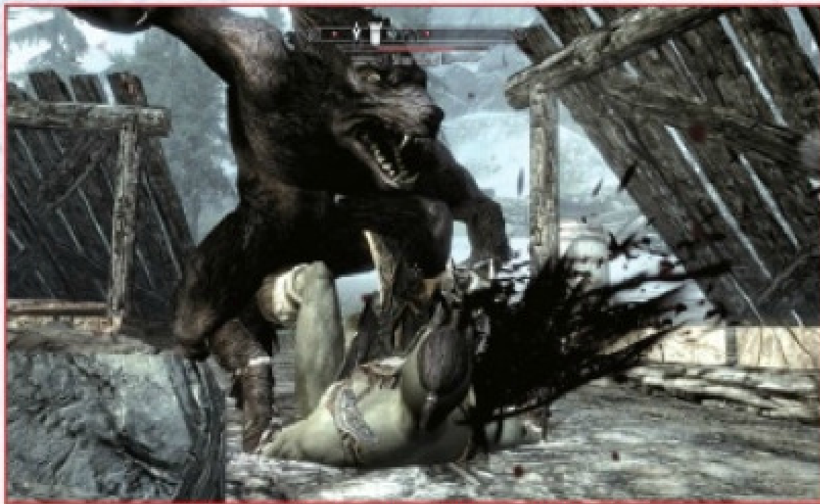
威尔卡斯因为某种原因不愿意同你一起进入墓穴



Kodlak希望自己的灵魂能进入Sovngarde


将女巫的头放入火盘解除诅咒


将重铸的巫斯拉德放在斯格拉默雕像上开门


狼人形态很容易消灭肉搏对手

技能训练和随机任务。在你离开墓穴前如果想解除你狼人诅咒请尽快，同时你也可以治疗其他同伴的狼人诅咒，办法是扔进去另一颗女巫头颅并战胜狼灵魂。

一切结束后你在东北的房间可以获得斯格拉默盾牌和其他宝藏。临走时可取走传奇武器巫斯拉德，并在附近发现龙文墙壁学会野兽的拥护（Animal Allegiance）符文。

随机任务

动物灭绝 甲（Animal Extermination A）

在拿起武器主干任务期间可获得的随机任务之一。Aela会给你个任务。在任意人家中杀死一只随机野兽。

动物灭绝 乙（Animal Extermination B）

条件和NPC同上。在随机地点杀死随机生物。

雇佣兵（Hired Muscle）

在拿起武器主干任务期间可获得的随机任务之一。Farkas会给你这个任务。同随机NPC交谈并且利用斗殴（Brawl）传递信息。

天际的问题（Trouble In Skyrim）

条件和NPC同上。杀死随机地点的某组织领袖。

家传宝物（Family Heirloom）

在拿起武器主干任务期间可获得的随机任务之一。Skjor或威尔卡斯会给你这个任务。某随机地点杀死某随机怪物取得某随机物品。

逃脱的罪犯（Escaped Criminal）

条件和NPC同上。到随机地点杀死随机逃犯。

营救任务（Rescue Mission）

条件和NPC同上。到某随机地点拯救某特定人物。

直击心脏（Striking The Heart）

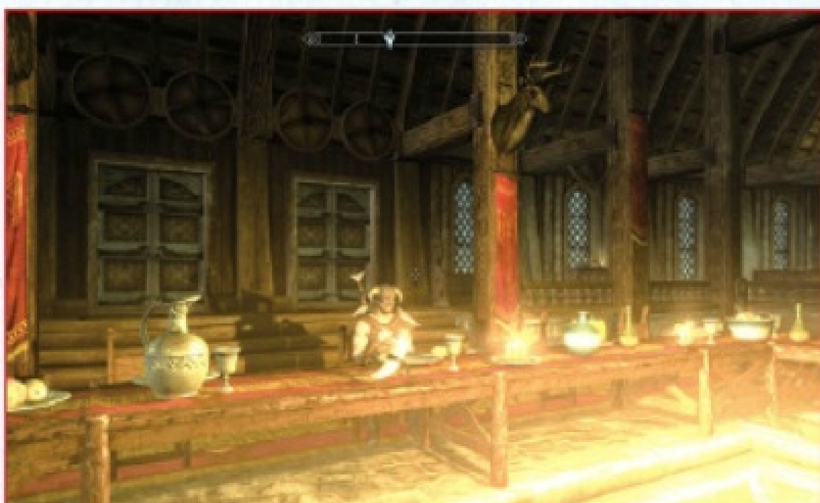
在银手主干任务期间可获得的随机任务之一。Aela会给你这个任务。到特定地点杀死银手领导。

盗窃计划（Stealing Plans）

条件和NPC同上。到特定地点取回银手Stratagem。

补偿（Retrieval）

条件和NPC同上。到特定地点取回巫斯拉德碎片。


正式成员会有更多的任务可以接

海尔辛的图腾（Totems of Hircine）

在死者的荣耀主干任务期间可获得的随机任务之一。Aela会给你这个任务。到特定地点取回图腾，兽化状态时在不同图腾前祈祷会给你不同的特殊能力：恐惧图腾会带给你恐惧术、兄弟图腾会是召唤两只狼魂、狩猎图腾是侦测生命术。

纯洁（Purity）

在死者的荣耀主干任务期间可获得的随机任务之一。Farkas或威尔卡斯会给你这个任务。帮助他们二人净化狼人诅咒。

巨龙搜索者（Dragon Seekers）

在完成死者的荣耀和龙之崛起（Dragon Rising）任务后可获得的任务。威尔卡斯或Farkas会给你这个任务。到随机龙穴屠龙。

冬堡学院

COLLEGE OF WINTERHOLD

组织介绍

冬堡学院是玩家在游戏中可以自由加入的派系之一，相当于“上古卷轴”系列中魔法大学、法师公会的地位。冬堡学院在游戏中地位不高，这缘于诺德人对魔法的不信任感和第四纪元122年的冬堡大塌陷事件。

组织结构

加入方法：直接前往冬堡同守门人交谈，开启加入学院任务。

福利：大师级幻术、毁灭、改变系法术训练；专家级附魔、召唤、恢复系训练；炼金设施和附魔设施以及各种材料；多个NPC销售各系法术书；多个NPC销售各种技能书；可招募多样化的同伴；存储区域；免费房间可供休息。

领导者：现任学院领导人是首席法师（Arch-Mage）萨沃斯·阿冉（Savos Aren），在本派系主干任务结束后玩家会继承此称号，并拥有专属你自己的首席法师房间和法袍，该法袍拥有所有派系魔法法力消耗减少15%、增加法力50点以及加快100%法力恢复速度的附魔。

主干任务

学院任务（College Objective Quest）

此任务是加入学院的前提任务，玩

家可在任何一家酒馆询问店主等NPC有关到哪里才能学习更多法术的问题，此时玩家会被指引到冬堡来寻找学院。

第一课（First Lessons）

玩家顺利来到了一直风雪大作的冬堡，接近学院大门会遇到守门人Faralda，她在对你表示欢迎后提出测试你的魔法能力，通过后才能加入学院。她会随机提出5个测试中的一个让你施法：火焰箭（Firebolt）、召唤火焰元素（Summon Fire Atronach）、恐惧术（Fear）、治愈之手（Healing Hands）和法师之光（Magelight）。除治愈之手是对她本人施法外其余法术都要施展在带有眼睛图案的地板上。如果你没有她提出的法术可向她购买，30金币的价格是很便宜的。如果你是在进行游戏主线任务远古知识（Elder Knowledge）时来到此地，可向她宣布您的龙裔身份并通过展示Shouts通过测试。

通过之后她会要求你去见Mirabelle Ervine，学院的高阶巫师（Master-Wizard）。她会给玩家学徒法袍，带你简短参观学院，介绍你的卧室后让你进入Hall of the Elements向托夫迪尔（Tolfdir）学习。

向正在授课的托夫迪尔报道，他要求玩家用结界法术（Ward）防御他的火焰箭，成功后在萨塔尔前与他碰面。

萨塔尔之下（Under Saarthal）

顺着冬堡后方的小路来到萨塔尔这个古诺德人的墓穴，托夫迪尔带着包括你在内的4位学徒进入墓穴并要求你去协助Arniel Gane寻找古物。找到一串项链后被锁在一个房间内，玩家需要戴上项链用魔法攻击石壁打开通道（龙吼也可以）。此时，玩家会遇到赛伊克教团（Psijic Order）的使者。

托夫迪尔和你继续前行，在消灭众多尸鬼后发现两处谜题，必须解开才能通过。一是转动石柱让其图案与背后图案保持一致后拉动拉杆，二是按照前面4个图案调整后面4个石柱的图案。

通过后玩家和托夫迪尔在洞穴中发现了十分壮观的魔法球体和其守护者Jyrik Gauldruson，在托夫迪尔吸收球体能量后消灭它。下个任务是回报首席法师。

回到学院，首席法师让你去找Urag gro-Shub，The Arcaneum的管理员。

用功（Hitting the Books）

Urag gro-Shub告知玩家，他无法帮忙，因为关于这个球体的书被学徒Orthorn偷走——他和几位流浪法师在Fellglow Keep。来到这里杀进去，在二层会看到被关在笼子里做实验的吸血鬼，可通过拉杆放她们出来助你一臂之力。

在堡垒最深处遇到The Caller，口才高可以劝说她让你取走书籍离开，否则只有开战。取得3本书后返回学院。

善良本意（Good Intentions）

回到学院，玩家和托夫迪尔的对话被Ancano这位Thalmor（高精灵政治组织）派驻在学院的顾问（其实就是间谍）打断，他要求你跟随他去首席法师房间和赛伊克使者对质。使者自然矢口否认他有什么目的，并再次使用不知名魔法和你单独交谈，希望你寻找Augur of Dunlain，继续解决球体即将带来的危机。

和托夫迪尔或Ervine对话得知Augur在The Midden，也就是学院的地下。

一路找到Augur，他告诉你那球体是马格努斯之眼，需要用马格努斯之杖（Staff of Magnus）才能避免它带来的灾难，回去汇报给首席法师。

揭开迷雾（Revealing the Unseen）

萨沃斯·阿冉提到Ervine曾研究过马格努斯之杖，去询问她，她会提到在Mzulft有一群Synod法师（塞洛迪尔法师组织），建议你去那里看看。

Mzulft里全是雪精灵和矮人机械，一路杀过去别忘记在雪精灵身上搜索后面剧情需要的Focusing Crystal。在路尽头遇到Paratus Decimius，一个Synod法师，他会用告知玩家如何用水晶揭开矮人机械秘密。在Oculory里，用火焰和冰霜魔法对着水晶施法然后用按钮将聚焦点对准墙壁上的圆环，秘密揭开了：马格努斯之杖的位置在Labyrinthian。

赛伊克的使者再次出现，让你尽快回学院，回去后发现圆球被Ancano的魔法屏障围住。萨沃斯强行攻击被震开，Ervine让你去周围寻找震飞的首席法师。

遏制政策（Containment）

出门后发现首席法师已经死去，而冬堡被魔法异常生物（Magic Anomalies）攻击，带领同事解决掉10个生物后回报Ervine，前往Labyrinthian。

马格努斯之杖（The Staff of Magnus）

在Labyrinthian大门口看到以前的幻想，当初包括萨沃斯·阿冉在内的6名学徒曾到此探险想揭开秘密。

进入内室后发现此地充斥着不死生物，甚至还有一头骨龙，滋生冰霜幽灵（Frost Spirit）的门要用火焰魔法攻击才能打开，反之亦然。

玩家继续前进，进入Labyrinthian Chasm，里面有独一无二的均衡术（Equilibrium）法术书，法术可让法师临时将生命值转换为法力值。

在前方的Labyrinthian Thorough-

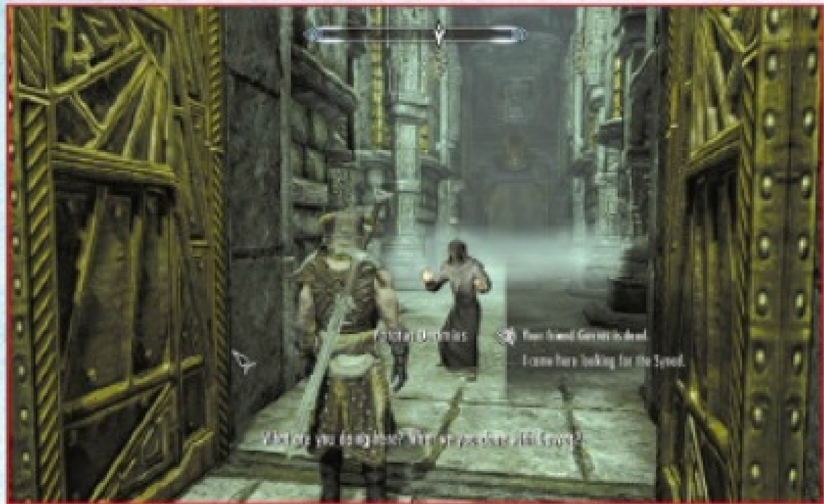

萨塔尔是古代诺德人的墓穴


加入法师学院后被Ervine带着参观学院


释放吸血鬼囚徒助战未来带来的灾难

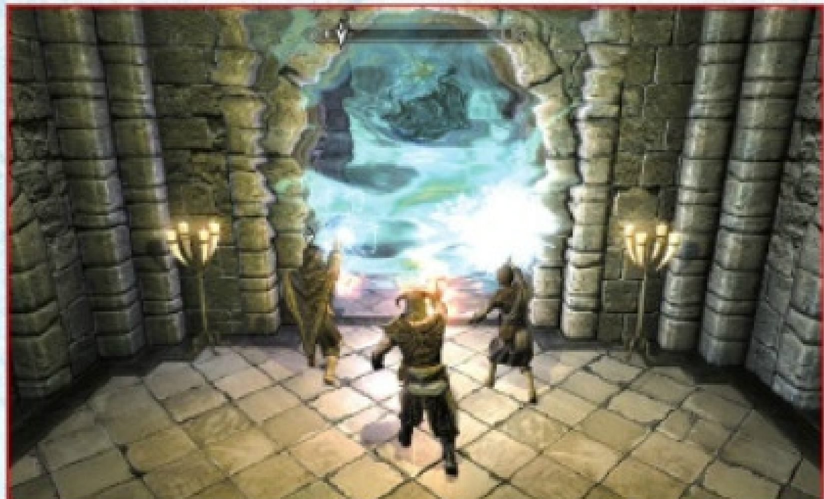

第一课


法师学院地下的Midden内同样藏有很多秘密


Paratus Decimius请求你的帮助


Wispmother是很难缠的幽灵类敌人


首席法师和以前同学们的过往景象开始浮现


回到学院发现Ancano施法将自己关在屏障里


打败龙祭司Morokei获得法杖

fare，玩家会遇到幽灵敌人Wispmother的进攻。继续前进至Labyrinthian Tribune，有放慢时间（Slow Time）龙吼的符文墙壁。

在地洞最深处，可以看到当初萨沃斯的两个同事牺牲自己封印住了Morokei这个龙祭司，攻击他们可以解除Morokei的封印，消灭它获得马格努斯之杖和它的面具。带着法杖回去找托夫迪尔。

马格努斯之眼（The Eye of Magnus）

回到学院发现魔法屏障已经包围了整个建筑并有持续不断的魔法异常生物产生，用法杖对准屏障可打通道路。进入大厅后和托夫迪尔一起消灭Ancano，记得经常用法杖对准圆球施法可以暂停Ancano的无敌状态。

打败Ancano后赛伊克教团的3位成员出现，恭喜你成为新的首席法师并施法带走了马格努斯之眼。你被授予住所和Arch-Mage's Robe，成为学院领导人。

余震（Aftershock）

在玩家成为首席法师后询问托夫迪尔“Is there anything I should know?”他会告诉你，马格努斯之眼造成的伤害还在持续，玩家会被随机告之要去27个地点中的一个（每个Hold有3个随机地点）消灭魔法异常生物。回来领赏，至此你的冬堡学院主干任务正式结束。

可选任务

（以下为一次性任务）

阿内尔的努力（Arniel's Endeavor）

此任务由Arniel Gane授予，共分两部分。第一部分是替他找到10份Dwemer Cogs，这些零件在矮人遗迹里十分常见，只是重量不轻。第二部分是从Enthir那里要法杖，Enthir会要求玩家去随机洞穴替他取回另一法杖来交换。

布莱利娜的练习（Brelyna's Practice）

同Brelyna Maryon交谈，她会请求玩家帮忙，她要在玩家身上试验一个法术。同意后她施展法术，玩家从内到外都绿了，等待几小时法术效果消失，她会继续施展另一个法术将玩家随机变成某些生物。在她终于明白自己的法术还不够强大后会给玩家防护魔法（Resis Magic）项链作补偿。项链根据玩家等级在8、16、24、32、40、48而分为抗魔10%、12%、15%、17%、20%、22%不等。

扎格的实验（J'zargo's Experiment）

J'zargo会给玩家10份Flame Cloak卷轴，让玩家在不死生物身上实验3次后回来找他。

昂蒙德的请求（Onmund's Request）

Onmund后悔把自己的家传项链卖给了Enthir这个黑市贩子，希望你能帮他要回来。如果玩家口才高可以直接要回，否则会被要求用The Grand Staff of Charming交换。玩家可在旅行中从某些洞穴中得到这样的法杖。交换成功后没什么奖励，但如果玩家带着Amulet of Mara可以和Onmund结婚。

失去平衡（Out of Balance）

Drevis Neloren会让玩家戴着他给的Mystic Tuning Gloves清理学院内的Focal Points。

重归学院（Rejoining the College）

此任务在之后玩家因违规被开除出学院后才启动。需支付250、500、1000不等数额的金币才能重返学院。

（以下为Sergius Turrianus给玩家的随机任务）

开始附魔（Enchanting Pick-Up）

此任务要求玩家为Sergius Turrianus将他附魔的物品带给随机地点的随机人物。赏金为600金币。

充满灵魂石（Filling Soul Gems）

同Sergius Turrianu交谈，他会让玩家带给他一块充满的Grand Soul Gem。

补充灵魂石（Restocking Soul Gems）

同Sergius Turrianu交谈，他会让玩家带给他一定数量的灵魂石。赏金根据玩家带来的数量和质量分为12、30、60、120、240金币不等。

（以下为托夫迪尔给玩家的随机任务）

流浪巫师（Rogue Wizard）

托夫迪尔会要求玩家去特定地点消灭一群流浪巫师。

走神的托夫迪尔（Tolfdir the Absent-Minded）

托夫迪尔会要求玩家帮他寻找丢失的Alembic至少两次，地点都在Hall of Countenance的一楼和二楼角落里。

（以下为Urag gro-Shub给玩家的随机任务）

给我那本书！（Fetch me that Book!）

替Urag gro-Shub从随机地点取回他要的书籍。

沙利多的见解（Shalidor's Insights）

从随机地点取回《Shalidor's In-

sights》这本书籍。

大师级别法术训练任务

改变系法术

改变技能至少90才能开启此任务。同托夫迪尔交谈，并用Kahvozein's Fang匕首（此匕首会出现在随机洞穴中）取回龙心鳞片。之后他会奖励龙皮术（Dragonhide）法术并出售Mass Paralysis。

召唤系法术

至少召唤技能达到90才能开启此任务，Phinis Gestor会告诉你需要Sigil Stone才可以，打败他为你在屋顶准备的法阵里召唤来的Unbound Dremora三次，他会带给你石头。Phinis Gestor会奖励你火灵奴隶（Flame Thrall）法术并出售Frost Thrall、Storm Thrall和Dead Thrall。

毁灭系法术

毁灭系技能达到100才能开启此任务，Faralda会让你带着书籍《Power of the Elementals》自行解谜。根据书中的诗句，玩家需要拜访晨星城西南的Windward Ruins，并在台上对着书施展火焰法术；在世界之喉西南的North Skybound Watch对着书籍施展冰霜法术；在Karthwasten和Red Eagle Redoubt之间的Four Skull Lookout对着书籍施展闪电法术。之后就可以学习书中暗藏的法术火焰风暴（Fire Storm）了。Faralda会出售Lightning Storm和Blizzard。

幻术系法术

幻术系技能到达90方能开启，但有时到100才能开启。Drevis Neloren会让玩家找到4本书，这些书都在学院内部很好找。之后他会给玩家一本幻术系大师级别法术书，其余的可以购买。

恢复系法术

恢复技能达到90后可开启此任务，寻找Colette Marence，她会让玩家寻找the Midden里的Augur of Dunlain。Augur会给你一个测试，召唤3个幽灵攻击你，你无法攻击它们，只能尽量用恢复系法术给自己加血。通过测试后获得Bane of the Undead法术并可以购买Guardian Circle法术了。



吟游诗人学院



BARDS COLLEGE

组织介绍

吟游诗人学院是天际的音乐类学校。位于孤独城内靠近蓝色宫殿（Blue Palace）处，这所高大恢弘的建筑孕育了天际无数的吟游诗人：几乎玩家在酒馆、路边遇到的所有诗人都曾在此受训。

组织结构

加入方法：同雪漫城月瓦斯卡总部的克拉科·白鬃交谈请求加入。

福利：不同于传统四大公会（战友团、冬堡学院、黑暗兄弟会、盗贼公会），吟游诗人学院并不提供切实福利。

领导者：吟游诗人学院现任校长为维阿墨（Viarmo），不同于传统四大公会，他不会在主干任务结束后把校长位置交给玩家。

主干任务

调查吟游诗人学院（Investigate the Bards College）

玩家同在游戏里遇到的任何一名吟游诗人（最常见的是在各城镇的酒馆里）交谈，这些诗人会建议玩家调查位于孤独城的吟游诗人学院学习表演技巧。

点火（Tending the Flames）

进入学院后见到校长维阿墨，一个高精灵诗人，他首先欢迎你的加入申请但同时又告知玩家，因为High King Torygg被杀（参见主线任务），学院的古老仪式火烧奥拉夫国王（The Burning of King Olaf）被Jarl Elisif the Fair取消了。

玩家要想加入学院首先要完成一个任务，就是找到手稿King Olaf's Verse，这份手稿将用来说服Elisif重新举行火烧奥拉夫国王的仪式。校长会告诉你，手稿在Dead Men's Respite墓穴中。

墓穴位于莫萨尔城（Morthal）西南，进入后拿起桌子上的Ruby Dragon Claw大门会自动打开，跟随蓝色的幽灵Svaknir，他是来找Olaf国王复仇的。

在最东面的房间可以找到一本增加口才的技能书，路上小心尸鬼、冰啮蜘蛛（Frostbite Spider）和火焰陷阱。

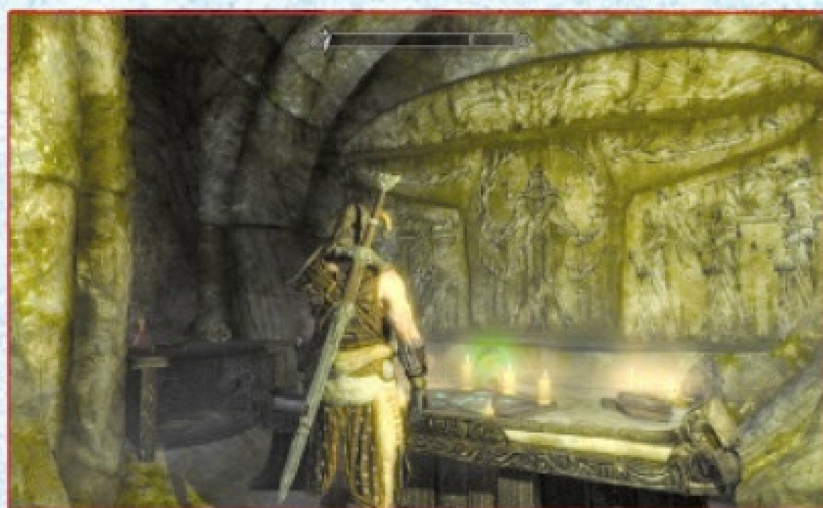
在下一条通道最末端拿到Verse，蓝色幽灵随即消失，玩家不得以只得退出墓道。在一扇被蓝色魔法屏障封住的大门前你又见到了那个幽灵，跟随他进去。这时会遇到机关门，熟悉主线的玩家自然很清楚如何通过，用Ruby Dragon Claw上的图案开门后进入到大墓室。



吟游诗人学院位于孤独城



Dead Men's Respite墓穴

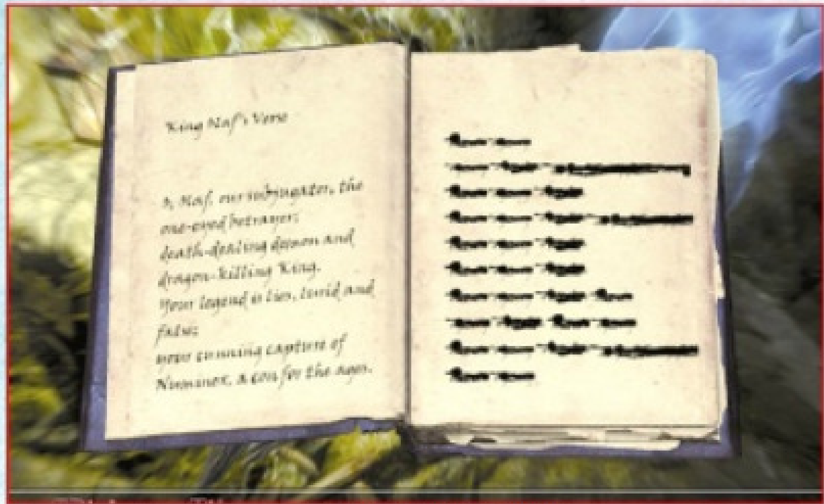


墓穴内有奥术附魔台

幽灵Svaknir开始攻击周围不断站起来的尸鬼，并最终面对了King Olaf One-Eye的不死之身，战胜它并从它身后的龙文墙壁上学会旋风疾走（Whirlwind Spirit）符文。

不要忘记从Olaf尸体上拿走他的宝藏钥匙是开启离开的大门并搜索里面的宝箱。

回到学院后维阿墨发现诗稿并不


手稿内容晦涩难懂


跟随幽灵，打开屏障


帮助幽灵作战

全，有两段文字缺失了，需要玩家自行补全诗文。每一段有三四种选择，选择不会导致任何不同结果，但玩家的赏金会有300金币的差额。

完成诗文后校长让你和他在蓝色宫殿碰面，他会当众表演诗歌朗诵给Elisif领主，并果然取得了再次举行火烧奥拉夫国王仪式的权力。

按照校长维阿墨的指示回到学院，入夜之后同Jorn交谈开始仪式，在学院外的院落里由维阿墨亲自点燃了奥拉夫的塑像，玩家从此正式成为了一名吟游诗人，恭喜！

杂项任务

芬恩的鲁特琴（Finn's Lute）

在火烧奥拉夫国王仪式后同学院内的Inge Six Fingers交谈，她会告诉玩家她很悲伤。原来一年前一伙盗贼摸进诗人学院偷走了她最宝贵的一把八弦鲁特琴。作为鲁特琴分院院长，她被此事困扰了很久，最近她得知那伙盗贼藏身于


用红宝石龙爪打开密码门


火烧奥拉夫节如愿举行

Eastmarch东南的Stony Creek Cave。

玩家答应帮她拿回这把琴。来到洞穴果然发现许多强盗，洞内还有一本增加幻术系的技能书和10号藏宝图（Treasure Map X）。如果玩家更加仔细调查还会发现此洞穴有一条密道通往矮人遗址Kagrenzel。

带着找到的琴回去向Inge复命，她会很高兴的教给你一些偷窃技巧。

潘迪亚的笛子（Pantea's Flute）

同样是仪式结束后同Pantea交谈，她会告诉你一个学生Larina偷走了她的笛子并卖给了一群死灵法师。

根据指示来到位于冬堡和晨星之间的Hob's Fall Cave，除了在洞穴里找到笛子外，还要留意增加恢复系、附魔的技能书和一块Unusual Gem。

带着笛子回去找Pantea，她会教给你一些魔法技巧，给你的所有魔法技能增加一点。

乔恩的鼓（Rjorn's Drum）

学院的Giraud Gemane请你去Halldir's Cairn帮他取回Rjorn's Drum，他同样是一位大师级的口才训练师。

Halldir's Cairn位于佛克瑞斯（Falkreath）西南，充满了不死生物，玩家会遇到强大的不死施法者Halldir，他的毁灭系魔法会造成相当大的伤害。

盗贼公会

THIEVES GUILD

组织介绍

盗贼公会如它的名字所示，是一群以小偷为主的专业犯罪成员所组成的犯罪组织。盗贼公会的基地位于裂谷城地下的The Ratway。

组织结构

加入方法：开始入会任务“偶然的安排”加入盗贼公会。

福利：进入盗贼公会总部The Ragged Flagon的权利； 一整套盗贼公会盔甲；随着玩家等级提升获得独一无二的夜莺盔甲（Nightingale Armor）和刀、弩；出售、购买赃物的权利；从初级到大师级别锁住的箱子供你训练开锁技巧；藏身处随处摆放的金币和开锁器；无限的随机盗贼任务让玩家获得赏金；Lockpick、Archery、Pickpocket和Sneak大师级别训练师；买卖资金达到4000金币的商家；主干任务结束后获得强大的Guild Master's Armor和Amulet of Articulation；路上遇到的盗贼可以通过对话避免战斗 ；即使口才不高也可以贿赂卫兵； 一把称作骷髅钥匙（Skeleton Key）的永不折断的开锁器 。

主干任务

偶然的安排（A Chance Arrangement）

当玩家白天来到裂谷城的市集或夜晚来到裂谷城的The Bee and Barb旅店，会遇到神秘商人Brynjolf。他会主动跟随玩家并启动对话，说你的钱不干净，并请求你的帮助。如果玩家答应他的请求，他会在市集引发骚动吸引众人注意，然后需要玩家从Madesi身上偷一枚戒指并放到Brand-Shei身上。

完成后和他对话会获得100金币的奖赏和加入盗贼公会的机会。

照顾生意（Taking Care of Business）

得到加入公会的机会后Brynjolf让你到The Ratway的公会总部The Ragged Flagon找他开始任务。The Ratway里鱼龙混杂，玩家需要在黑暗的通道中穿梭并面临地下居民的袭击。

在找到Brynjolf后他会给你3个收债任务：Keerava、Bersi Honey-Hand、Haelga。完成后回去复命即可。

清楚明晰（Loud and Clear）

同Brynjolf、Mercer交谈后确认了你盗贼公会正式成员的身份，并得到新的任务：到The Goldenglow Estate，偷取买卖名单并且顺便烧掉3个蜂房。

临走前可以和Vex交谈一下得到一个密道的位置，比从正门进入方便多了。

从密道进入，小心黑暗中的Skeevers，进入室内一路潜行躲避佣兵后从Aringoth身上偷取钥匙进入地下室打开保险箱偷到名单，再返回地面从水路游过去烧毁蜂房。此时和佣兵难免一战，记住要速战速决并且尽快离开此地。

沮丧的灵魂（Dampened Spirits）

回去找Brynjolf复命，下一个任务需要你去见裂谷城一手遮天的著名蜜酒商人Maven Black-briar。到酒馆见到她后她直接给玩家布置任务。

简单地说，就是让你去雪漫城的The Bannered Mare旅店同Mallus Maccius碰面，他会给你一瓶毒药。带着这瓶替代品去找Honningbrew Meadery的老板Sabjorn，他正面临着雪鼠（Skeever）危机，用口才或威胁他同意让你去消灭这些老鼠，就可以用替代品来替换Sabjorn的毒药。

按指示到地穴和贮藏室下毒，小心老鼠和蜘蛛，然后出来向Sabjorn复命，雪漫城守卫队长试酒后发现有异便顺利逮捕了Sabjorn，替Maven Black-Briar除掉了一个竞争对手。Mallus给了玩家Sabjorn卧室的钥匙，搜索出一张神秘的纸条，带着它回去找Maven复命吧。

无赖的玩笑（Scoundrel's Folly）

Maven给了玩家一把魔法匕首。回去找Mercer，发现他大为震怒，他从最近的几件事情上发现了同一个标志，这说明有人或某个组织想扳倒Maven和盗贼公会。他在上次玩家从Sabjorn卧室里搜出的纸条上发现了一个名字Gulum-Ei，盗贼公会安插在East Empire Company的成员，说明他有可能一直在给这个神秘的组织提供信息，Mercer指示玩家去孤独城找Gulum-Ei调查这个组织的信息。

走之前和Brynjolf交谈可以知道，Gulum可以被收买，来到孤独城的酒馆后Gulum-Ei什么也不肯说，除非玩家帮他从Blue Palace偷一箱子Firebrand Wine，顺利偷到手后他告诉玩家，确实有一个神秘的女人接触了他，并花钱买通消息，但他不知道对方的名字。

你断定他在说谎，潜行尾随他进入East Empire Company，一路上尽量不要和雇佣兵守卫动手，即使没办法开打也要尽量避开Gulum-Ei，因为他活着玩家才有额外奖励。

穿过地道来到Brinewater Grotto，此时可以开打了，杀死强盗守卫在，洞穴最深处直面Gulum-Ei，他为活命只得招供：那个神秘的女人叫做Karliah，谋杀了上任公会大师Gallus的凶手。

尽在不言中（Speaking With Silence）

Mercer让玩家去位于风盔城东北的Snow Veil Sanctum前同他会合，一同去抓Karliah，临走前不要忘记去找Tonilia升级你的装备。盔甲、手套、靴子、帽兜只能选一件升级，分别对应负重、开锁、扒窃、划价难度从15%升级到 25%。

进入Snow Veil Sanctum发现墓穴里充满了尸鬼，从普通到Overlord级别不等，玩家同时还要小心地上的陷阱。墓穴里还有一面学习Disarm龙吼的符文墙壁，进入最后一间墓穴之后玩家马上被Karliah的毒箭射中，在恍惚间听到Karliah和Mercer争吵，Karliah喝下隐身药水后逃走，Mercer却一剑刺向了你。

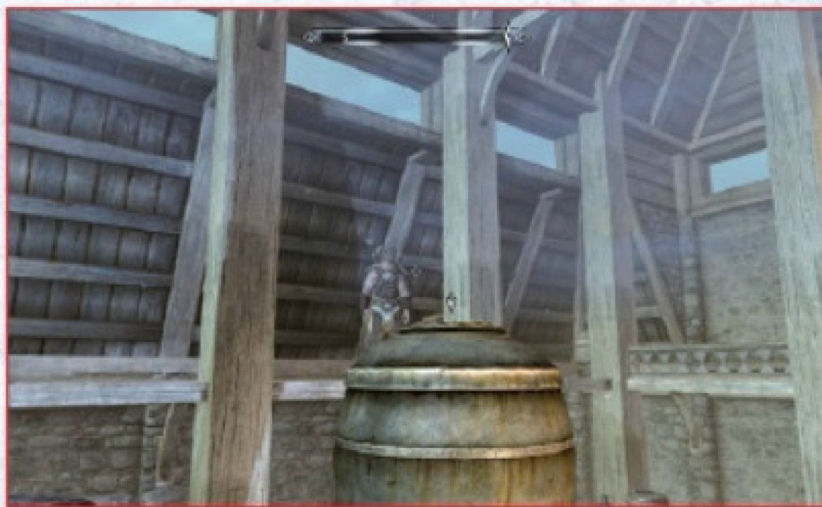
醒来后已经在室外了，Karliah向你解释了一切，原来谋杀前任公会大师的不是旁人，正是Mercer。Karliah、Mercer和前任公会大师Gallus三人同属盗贼公会内部的一个叫做“夜莺”（Nightingale）的组织，Karliah和Gallus还是恋人。Gallus临死前留下了一本日志，但是上面的文字Karliah看不懂，她请求玩家去冬堡法师学院找Enthir破解。

艰难的回答（Hard Answers）

来到冬堡的The Frozen Hearth旅店见到Enthir，他提到日志是由曾经的雪精灵语言写成，马卡斯城（Markarth）的宫廷巫师Calcelmo是雪精灵语言专家。

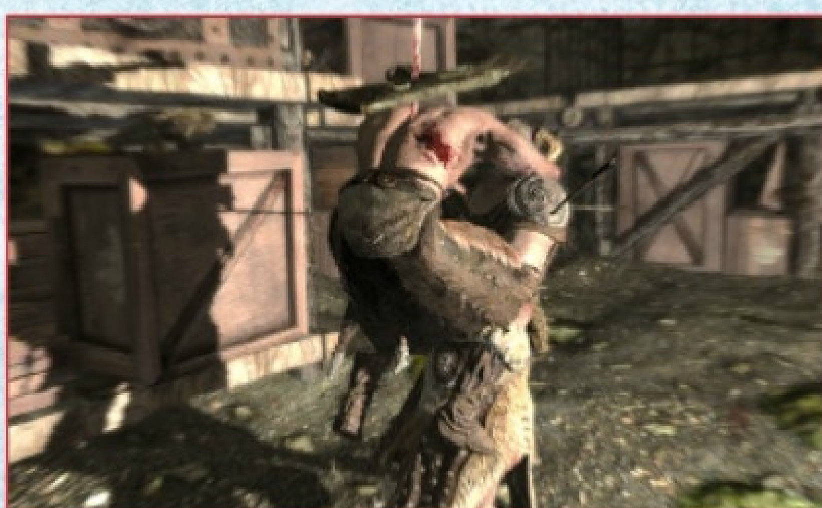
来到马卡斯城的Understone Keep找到Calcelmo，请求进入他的博物馆和


盗贼公会位于裂谷城


给Honningbrew Meadery的酒下毒


跟踪Gulum-Ei

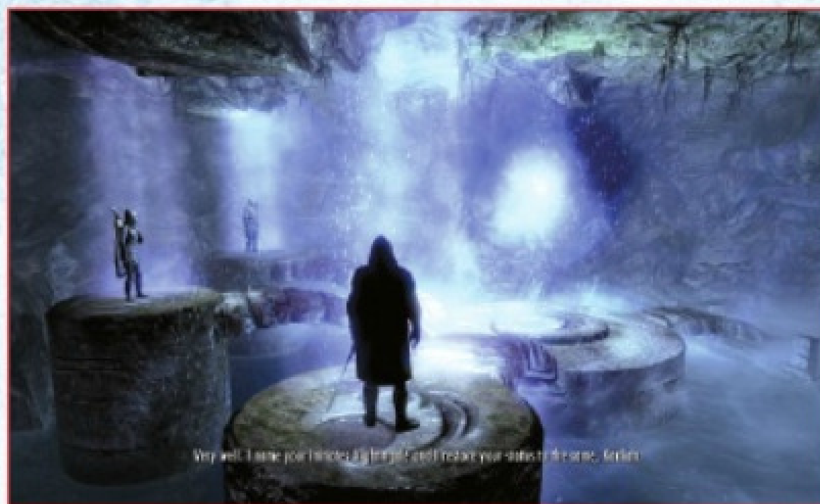

收债任务

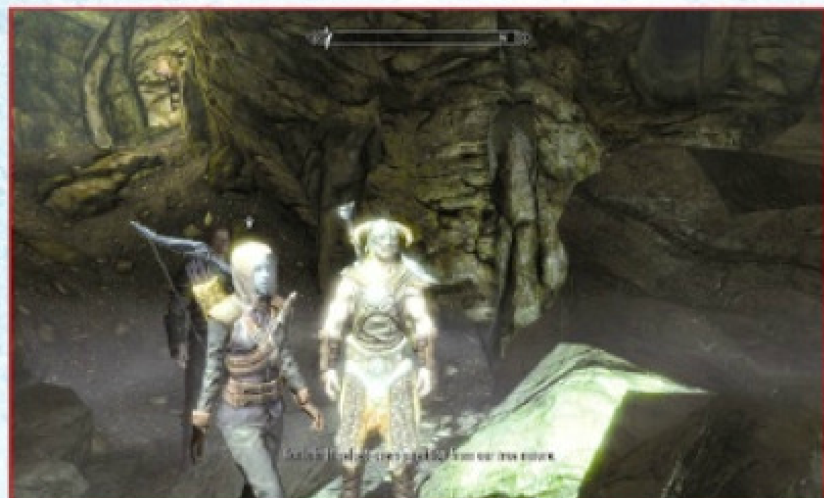

East Empire Company最深处的战斗不可避免


被Mercer捅了一刀

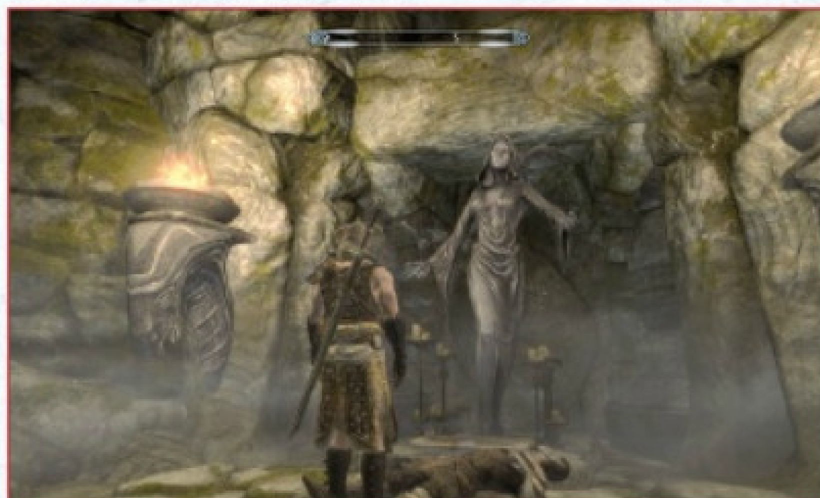

神秘的Karliah


从Bronze Water Cave逃出生天


魔神Nocturnal亲自指示夜莺三人组的行动


同Karliah一起来到圣地


最后一战


这里要灭掉墙上火炬的光芒

法师塔，如果玩家口才高可以说服他交给你钥匙，如果不行也可以潜行状态下直接拿走附近桌上的钥匙。

来到博物馆一路潜行，如果被卫兵发现可直接攻击卫兵，他们是Calcelmo的私人卫兵，所以杀死他们没有赏金。穿过Wizard's Balcony来到Calcelmo's Tower，从旁边房间取得Charcoal和Rolls of Paper。在雪精灵文字墙上点E就可以离开了。这时Calcelmo的侄子带着卫兵会追捕你，可以直接出塔从右侧小道顺着瀑布跳到下面的河水中逃离。

回到冬堡的The Frozen Hearth，Enthir翻译了Gallus的日志，其中提到了夜莺的失败，Karliah向你解释了夜莺是服侍诺克图娜尔（Daedric Princess）的秘密组织，并在交给你夜莺之刃（Nightingale's Blade）后要求你回到裂谷城的公会总部和她碰面。

追捕（The Pursuit）

回到公会，Karliah出示证据给Brynjolf，大家一同进入公会藏宝室，果然所有物品都被Mercer搬走了。震怒之后Brynjolf要求玩家去Mercer在Riften的别墅Riftweald Manor调查。

进入别墅需要通过守卫Vald，玩家可直接杀了他取钥匙，也可用非暴力手段：替他还欠账。同Maven交谈，她提出用The Quill of Gemination来偿还债务。来到裂谷城附近的Lake Honrich，路线是从马厩到西南的湖边，看到一艘大船后继续往西游到湖底会见到紧锁的箱子，打开后找到Quill。

来到Riftweald Manor，可用弓箭射击二楼的机械使楼梯放下，也可直接用Ice Form等攻击性龙吼攻击二楼的机械。

进入别墅会有小批盗贼，打开一扇藏在衣柜里的假门进入地下，这里布满了机关，在最后的房间找到了Mercer的计划，原来是和Eye of Falmer项目有关，此时可以顺便拿走桌上的灰狐雕像。

回到公会总部，Brynjolf带着你去找Karliah进行下一部计划。

重组三人组（Trinity Restored）

Karliah决定带着你和Brynjolf前往诺克图娜尔的秘密圣地举行仪式，让你二人成为新的夜莺，在圣地接受诺克图娜尔本尊的祝福后大家一致拥戴你在处决Mercer后成为新的公会领袖。

盲眼（Blindsighted）

根据日志中提到的，Mercer想染指Gallus耗费了一生的计划：The Eye of Falmer，于是3人决定到矮人遗址Irkngthand阻止Mercer。

Irkngthand遗址中充满了雪精灵、Charus和矮人机械、机关。建议玩家进入前一定要找到条水下呼吸的项链或药水。大厅的门需拉动两侧台子上的拉杆，并在拉动其一后尽快拉另一个才能开门。

一直杀到Sanctuary，现发Mercer正在撬雪精灵雕像的左眼。发现你们后他施法让Karliah、Brynjolf自相残杀并隐身。杀死他后拿走左眼和骷髅钥匙。此时大水涌来，想办法施展水下呼吸后从上方逃到Bronze Water Cave。Karliah会交代玩家一项重要的任务：将骷髅钥匙送回Twilight Sepulcher。

黑暗回归（Darkness Returns）

注意，此任务会永远从你的装备里移除骷髅钥匙这把永不折断的开锁器。

进入Sepulcher后，你的同伴将不能跟随，第一关的要点是要走在阴影中，否则灯光会迅速杀死你。继续前行会看到Nocturnal塑像，拉动两侧灯火下的链条熄灭灯光会打开塑像后的暗门。

一直走到深井，跳下去后触发动画，用骷髅钥匙重启Ebonmere，魔神诺克图娜尔会亲临你的面前，对话后Karliah会让玩家选择3项祝福中的一项。Shadow、Subterfuge、Strife分别对应潜行时隐身2分钟、让敌人互相攻击30秒、吸取生命魔法。选择时要小心，因为是触发式所以很容易走到选择点，不过选错了也不要紧，一整天后玩家可以重选。

至此盗贼公会主线结束，公会总部的Vex和Delvin依旧会提供任务给玩家。

（注：本任务同时也是诺克图娜尔的魔神任务之一）

Delvin's Quests

骚乱任务（The Bedlam Job）

从随机地点偷取500金币。

钓鱼工作（The Fishing Job）

从特定人物身上偷取特定物品。

数字工作（The Numbers Job）

修改某随机商店的账册。

Vex's Quests

偷窃任务（The Burglary Job）

到随机地点偷取随机物品。

诈骗任务（The Shill Job）

将随机物品放到某随机人物身上。

清扫任务（The Sweep Job）

到随机地点偷取随机物品，被捕会导致任务失败。

抢劫任务（The Heist Job）

到随机地点强开保险箱取得物品。

其他任务

想方设法（No Stone Unturned）

找Vex鉴定24颗不寻常的宝石（Unusual Gem）并重铸The Crown of Barenziah。

新官上任（Under New Management）

从Tonilia那里获取公会大师盔甲（Guild Master Armor）。

与死者游戏（Toying With The Dead）

从Yngvild搜集4本日志。

盗贼公会商队任务（Thieves Guild Caravan Fence Quest）

同Tonilia交谈并将Moon Sugar交给Ri'saad。

加强盗贼公会任务

为重组并加强公会，你要从公会在孤独城、马卡斯城、雪漫城、风盔城的活动中协助进行一些小任务。

伪造特赦（Imitation Amnesty）

通过伪造特赦令将Arn从雪漫城的监狱中救出来。

银色衬里（Silver Lining）

从一个银匠手中偷回被偷的Silver Mold。

夏暮阴影（Summerset Shadows）

将敌对组织清除出天际。

优雅斯洛德（The Dainty Sload）

将Balmora Blue放到优雅斯洛德的船上。

黑暗兄弟会

DARK BROTHERHOOD

组织介绍

黑暗兄弟会由一群专业刺客组成，很像《晨风》中的Morag Tong，但更加独立。黑暗兄弟会信奉Sithis，几千年来的领导人都是夜母（Night Mother）。想从事暗杀事业并对大笔赏金感兴趣的玩家可以选择加入黑暗兄弟会。

组织结构

加入方法：同《湮灭》随意杀死一人就可入会不同，《天际》中加入黑暗兄弟会需要完成Innocence Lost任务。任务完成后玩家会收到黑暗兄弟会的字条并在睡梦中被绑架。只有完成阿斯垂德（Astrid）的杀人要求才能加入。

福利：进入黑暗兄弟会圣所（Dark Brotherhood Sanctuary）的权利；属于玩家自己的整套黑暗兄弟会盔甲（还有一套法袍适合给不穿甲角色），大幅度提高潜行、暗杀技能；独特的、比一般马匹生命值更高的影魇（Shadowmere，不同于前代，马会死亡）；麻雀虽小五脏俱全的个人居室；Summon Spectral Assassin能力；圣所内所有人对第四阶段吸血鬼不会敌对，是个Feed的好场所。

领导者：现任领导者为阿斯垂德，因为夜母长期没有选定聆听者（Listener），导致天际的黑暗兄弟会基本抛弃了五大戒律成为一个不同于以往的组织。

主干任务

推迟的葬礼（Delayed Burial）

强烈建议玩家在进行黑暗兄弟会入会任务Innocence Lost、With Friends Like These...之前完成这个任务，否则容易引起连锁的不确定后果。

在玩家旅行在雪漫城附近、靠近Loreius Farm的路上时，会遇到一个小丑模样、自称西塞罗（Cicero）的人抱怨他的马车轮子坏了却没人管。协助他同Loreius Farm的Vantus交谈，劝他去帮助修理。Vantus认为他是在走私而不愿意帮助。玩家口才高可以劝说成功。

玩家也可以接受Vantus的建议找到附近巡逻的守卫告发西塞罗，这将导致西塞罗被捕。后果就是不久后Vantus会被暗杀，而你在黑暗兄弟会圣所遇到西塞罗时他会很愤怒，但并不会影响主线剧情。无论如何，西塞罗和他携带的夜母棺材会到达圣所。

不再天真（Innocence Lost）

在游戏中的任何一家酒馆都能听到关于一个小男孩Aventus Aretino在举行黑暗仪式的传言。根据传言来到风盔城，撬开他家的大门上楼，会发现一个小孩果然在用骷髅、心脏等物品举行所谓的仪式，口中在召唤着黑暗兄弟会的杀手。

和孩子对话，他会马上认定你就是黑暗兄弟会派来的刺客，并交给你一个契约，让你杀死裂谷城Honorhall Orphanage的Grelod the Kind，追问原因，他会告诉你，这个叫做Grelod的凶巴巴的老女人虐待孤儿院的儿童们。

来到裂谷城杀死Grelod，注意不要杀死她的女助手，此处杀Grelod并不会增加你的赏金。回去找Aretino得到他的家传宝物完成任务。

如此患难之交……（With Friends



帮助西塞罗



Honorhall Orphanag

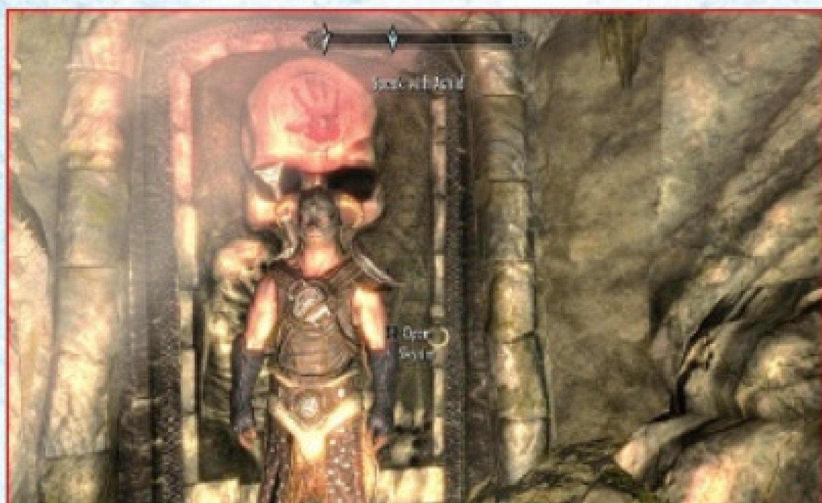


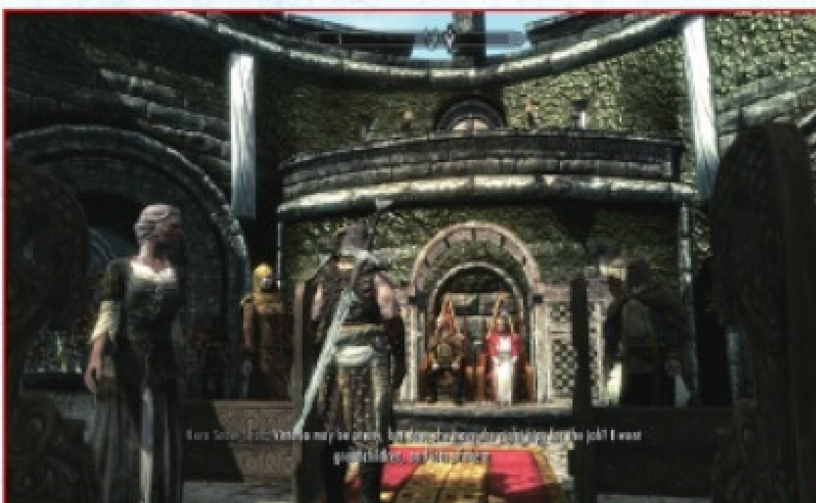
风盔城流传着男孩召唤黑暗兄弟会的传说

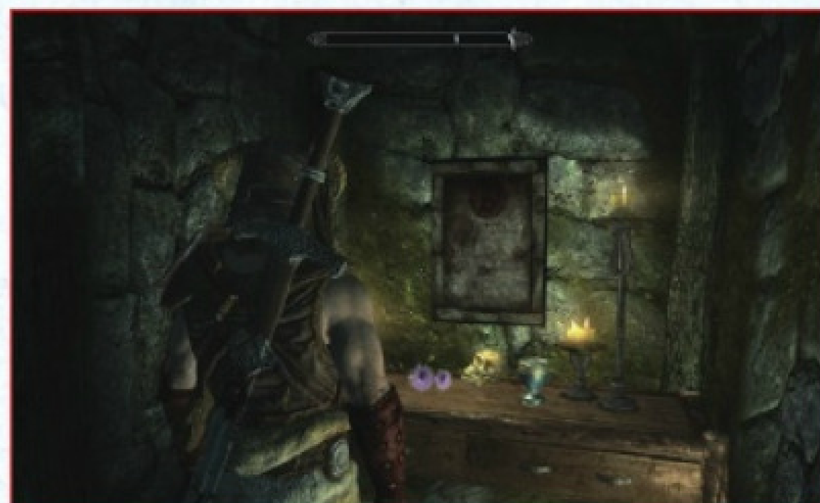

阿斯垂德提出要求


Nazir会给你很多任务


晨星的废弃圣所


成为黑暗兄弟会的一员


Vici的婚礼现场


被现在的兄弟会遗忘的五大戒律


大家庭


在演讲时动手会有额外奖励


追问美食家的真正身份

Like These...）

完成上一任务后旅行到另一领地（Hold），会有信差送信给你，上面只有一个黑色的手掌和“我们知道”（We Know）字样。在你下一次睡觉时你就会被绑架。

醒来后自己身处一个不知名的废弃房屋（Abandoned Shack）。一个身穿刺客装的女人自称阿斯垂德，告知你你杀死Grelod的行为本来是应该由黑暗兄弟会进行的，为了补偿你必须杀死伸手3人中的一人作为补偿。

此时你有两个选择：直接杀死阿斯垂德，直接将黑暗兄弟会主干任务引领到消灭黑暗兄弟会！（Destroy the Dark Brotherhood!），关于此任务参考下文中的其他任务部分。

另一个选择是按照阿斯垂德的要求找出3人中谁是契约中的那个人，事实上3人中杀死任何一人都可以。

完成之后阿斯垂德会给你废弃房屋钥匙，你可以自由离开，同时她也提出你加入黑暗兄弟会的邀请。按照她的指示，来到佛克瑞斯西边的兄弟会圣所大门，回答阿斯垂德教给你的正确暗语进入。找到阿斯垂德，她会给你兄弟会盔甲，并指示你去找Nazir接受契约。

如果玩家是法师职业，不愿意穿盔甲，可在附近书柜上找到功能和盔甲一样的全套法袍，进入内部山洞会发现龙吼符文墙壁Marked for Death。

圣所（Sanctuary）

找到Nazir，接受他提出的3个契约，你可以一次性全部完成也可单独完成其中一个后回来领赏（具体任务攻略参见下文契约任务部分）。

永不哀恸（Mourning Never Comes）

在你完成至少一个Nazir的任务后回到圣所，会发现西塞罗带着夜母的棺材到来。阿斯垂德虽然表示欢迎，但仍旧提醒他这里的领导人是她，而不是西塞罗。

随后阿斯垂德会交给你一个契约，让你去马卡斯城找Muiri，询问她对黑暗兄弟会的具体要求。

Muiri要求你杀死位于Raldbthar矮人遗址里的强盗头子Alain Dufont，同时也提出额外要求：杀死风盔城的Nilsine Shatter-Shield，这个额外要求不属于和黑暗兄弟会契约的一部分，玩家可以不做，但如果做将会有额外赏金。

完成任务后先回去找Muiri，因为这次任务你可以保留她给兄弟会的所有报酬。之后回圣所找阿斯垂德复命。

黑暗中的低语（Whispers in the Dark）

阿斯垂德对你说，她经常听到西塞罗在他的房间里同某人说话，她怀疑他在密谋些什么，让你潜入他房间里夜母的棺材（Night Mother's Coffin）内偷听。

进入棺材后西塞罗马上会进入房间，同夜母抱怨她一直没有挑选聆听者（夜母只于拥有这个头衔的人讲话，他会负责接受夜母的指示并布置下去，近乎于黑暗兄弟会的凡人最高领导者）。

这时夜母的干尸会对玩家低语，挑选你为下一任聆听者，并指派你去Volunruud找Amaund Motierre交谈，出棺材后告知西塞罗和阿斯垂德夜母的指示后，阿斯垂德不知所措，她指示你先不要进行夜母的任务，而是继续去找Nazir领取。

打破寂静（The Silence Has Been Broken）

找Nazir领任务（参见下文契约任务）。完成至少一个任务后回到圣所，阿斯垂德觉得忽视夜母的指派是不明智的。

来到莫萨尔城东南的Volunruud，

见到Amaund Motierre，他提出他对黑暗兄弟会的契约，要求是暗杀皇帝（Emperor）本人，并给你一条宝石项链和密封信件，让你转交阿斯垂德。

回到圣所，阿斯垂德让你带着这条项链去找盗贼公会总部的Delvin Mallory鉴定。如果你已经是盗贼公户的一份子那么就很简单，如果不是就需要从裂谷城的The Ratway一路杀进The Ragged Falgon的盗贼公会总部。

经过鉴定这条项链属于上古议会（The Elder Council）成员，最后让你带一封Letter of Credit给阿斯垂德。

回到圣所，阿斯垂德推测Amaund Motierre应该是一名想高升的上古议会成员。她接受了这个契约并指派你进行第一步：在她自己的婚礼上，暗杀皇帝的表妹Vittoria Vici。目的是吸引皇帝本人来天际善后。

至死不渝（Bound Until Death）

来到孤独城的Temple of the Divines婚礼现场，准备暗杀Vittoria Vici，在她进行婚礼演讲时动手有额外金币奖励。

玩家有很多方法：从神庙西北的入口进去，爬上楼梯可以发现魔法弓Firiniel's End；或从Balcony上方的墙上将雕像推下去。杀死Vici后别忘记搜索她的尸体，有许多值钱的珠宝。

无论你动手时是否处于隐藏状态，Vici死后全城都会处于敌对状态。这时有个黑暗兄弟会的杀手Veezara出现吸引其他人的注意，方便你逃脱。此时杀死任何一名卫兵或宾客都会增加赏金，玩家也可以用龙吼召唤Odahviing来替你杀追兵。

回到圣所，阿斯垂德奖励你Summon Spectral Assassin的能力，可以召唤出现在前代游戏中的致命杀手Lucien Lachance。

渗透（Breaching Security）

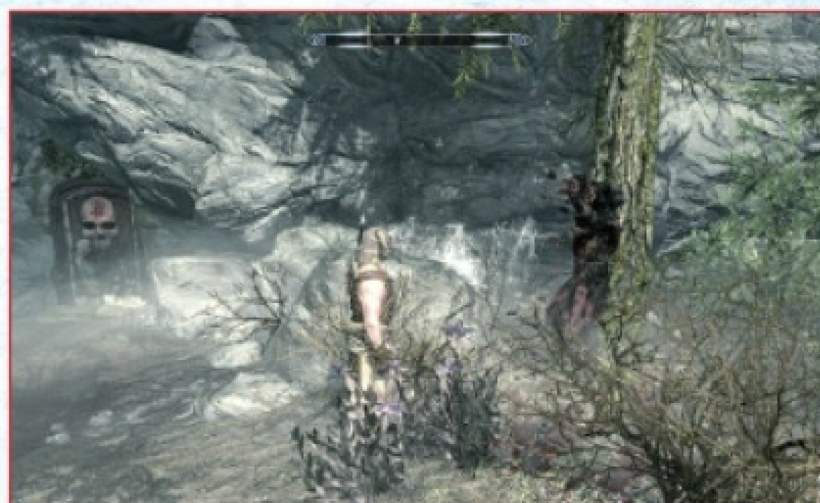
任务由圣所内的Gabriella下达，玩家需要旅行到Dragon Bridge，杀死Commander Maro的儿子Gaius Maro，然后把一封假信放在他的尸体上以嫁祸Maro要暗杀皇帝。必须要在大城市内动手以便守卫尽快发现他的尸首。

第一步先要到目的地偷取Gaius的行程表，然后跟踪他到大城市动手即可。如果玩家确实做到了在大城市内杀死了他，那么会获得额外奖励Olava's Token，并开启小任务——寻找古老刺客（Locate the Assassin of Old），关于此任务参见下文的非日志任务部分。


送毒汤给皇帝


阿斯垂德用自己完成了黑暗仪式，让你去杀真皇帝


逃离孤独城


昔日的兄弟会成员身中数箭

治愈疯狂（The Cure for Madness）

回到圣所发现Veezara受伤倒地，阿斯垂德告诉你，是西塞罗袭击了大家并要求玩家追上去。按照指示搜索西塞罗的卧室发现他的日志，将日志交给阿斯垂德，发现西塞罗可能逃到了Dawnstar城外的废弃圣所（Abandoned Sanctuary）。

阿斯垂德拜托你追杀西塞罗，并找到她追出去的丈夫，同时赐予你传奇的魔马影魔。

来到废弃圣所外，发现阿斯垂德的丈夫Arnbjorn，进入圣所后可以召唤出Lucien Lachance，他会就此事件做出自己的评论，言语中多次暗示你Sithis并不赞同杀死西塞罗。

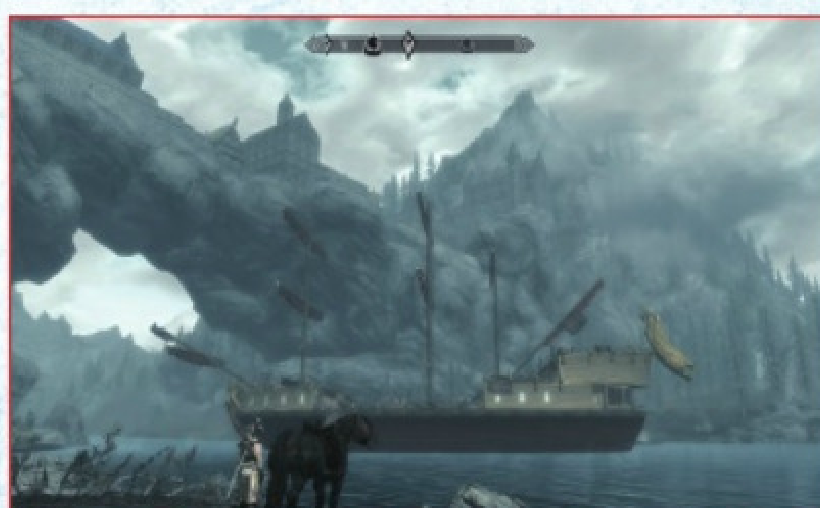
圣所虽然已经废弃许久，但仍有不少宝物，比如全套小丑装和增加单手武器、箭术的技能书。一路上打败幽灵守卫后面对西塞罗，他会提出让你向阿斯垂德撒谎说他死了，此时玩家需要作出决定。

不杀西塞罗是最佳结果，日后可招募这一强力伙伴；如果杀了他，从他身上可搜到价值连城的全套小丑衣服。

小心，圣所内有一只独一无二的巨魔Udefrykte，细心的玩家应该记得在《晨风》的资料片《血月》以及《湮灭》中都曾出现过它的名字。

灾祸菜谱（Recipe for Disaster）

同Festus Krex交谈可获得如何暗杀皇帝的方法。第一步，要找到马卡斯城Understone Keep里的一名布莱顿厨师Anton Virane，逼问出给皇帝做菜的著名厨师Gourmet的真实姓名，然后灭口。


The Katariah号

原来这位著名的Gourmet就是生活在Nightgate Inn地下室的兽人Balagog gro-Nolob，杀掉他取走他的通行证。

弑君（To Kill an Empire）

冒充Gourmet来到孤独城的城堡，顺利用通行证进入厨房，这时候女仆会询问你如何做皇帝最喜欢的汤，如果你想用毒杀，那么最后一道食材一定要用Jarrin Root。毒死皇帝后从侧门逃出，在桥上会意外遇到Commander Maro，他告诉你，其实你被黑暗兄弟会出卖了：阿斯垂德和他做了交易，不过为了给他的儿子报仇，Maro也同样出卖了黑暗兄弟会。此时皇帝的贴身卫队正在攻击兄弟会圣所。

死神化身（Death Incarnate）

回到圣所发现果然被攻击，四处都是皇帝的贴身卫队Penitus Oculatus，一路杀进去发现火光冲天。

找到幸存者Nazir，正在想办法从火海中脱逃，夜母却开口呼唤你躲进她的棺材。不知躲了多久，夜母再次指示你去找幸存的阿斯垂德，Nazir。打开棺材，发

现只有Nazir和Babette活了下来。

找到被烧得面目全非的阿斯垂德，她告诉了你一切，原来是她向Maro出卖了你，为的是让卫队对黑暗兄弟会彻底不闻不问，此时她后悔莫及，终于明白黑暗兄弟会的老传统不能丢。为了补偿这一切，她用自己的身体做了黑暗献祭（凡是献祭者可以向夜母提出一个契约，即暗杀某人）。取得Blade of Woe，杀死阿斯垂德完成这次献祭。夜母随即指示你这个契约要完成，那就是杀死幸存的真正的皇帝。

西帝斯万岁！（Hail Sithis!）

来到雪漫城的The Bannered Mare向Amaund Motierre询问真正皇帝的藏身处，原来他躲在孤独城港口的The Katariah号上。直接去暗杀皇帝，潜入水底后发现船尾下有根铁链，点击可直接爬入船舱。一路杀到皇帝寝室，发现他老人家早已等候你多时了。原来皇帝深知一旦被黑暗兄弟会盯上绝不可能逃脱，所以他愿意接受被杀死的命运，但也提出将Amaund Motierre这个野心家杀死的要求。杀死皇帝后可以去港口杀死Maro，也算是给黑暗兄弟会的家人们尤其是阿斯垂德报仇了。

回到雪漫城向Amaund Motierre复命，可以杀了他。去Volunruud，也就是你和他第一次见面的地方领赏金2万金币。此时按和Nazir的约定来到晨星的圣所，他会让你去找盗贼工会的Delvin Mallory安排重建圣所事宜。

此时主干任务结束，恭喜你成为Sithis手下又一成功弑君的刺客！

契约任务

以下任务为在主干任务期间由Nazir处获得的契约任务。

杀死纳菲（Kill Narfi）：杀死Ivastead的乞丐Narfi。

杀死贝提尔德（Kill Beitild）：杀死Dawnstar的Beitild。

杀死帕皮尤斯（Kill Ennodius Pa-pius）：杀死Anga's Mill附近的Papius。

杀死赫恩（Kill Hern）：杀死Half-Moon Mill的吸血鬼Hern。

杀死洛布克（Kill Lurbuk）：杀死莫萨尔的Lurbuk。

杀死迪库斯（Kill Deekus）：杀死Hela's Folly的Deekus。



从夜母处领取任务

杀死马兰度-约（Kill Ma'randru-jo）：杀死云游商人Ma'randru-jo。

杀死阿诺利亚斯（Kill Anoriath）：杀死Whiterun的Anoriath。

杀死阿吉尼斯（Kill Agnis）：杀死Whiterun平原上Fort Greymoor的女佣Agnis。

杀死马鲁瑞尔（Kill Maluril）：杀死矮人遗址Mzinchaleft里的Maluril。

杀死赫尔瓦德（Kill Helvard）：杀死佛克瑞斯的侍卫Helvard。

杀死萨菲亚（Kill Safia）：杀死The Red Wave的船长Safia。

其他任务

消灭黑暗兄弟会（Destroy the Dark Brotherhood!）

在废弃房屋第一次见到阿斯垂德时选择杀死她，然后到任何一个城市报告守卫，守卫会叫你去Dragon Bridge寻找Commander Maro。他会让你去兄弟会圣所杀死所有人，彻底终结黑暗兄弟会在天际的存在。

挂战利品的地方……（Where You Hang Your Enemy's Head...）

此任务的名字来源于《湮灭》的黑暗兄弟会成员Gogron gro-Bolmog的一句话："You know what they say, home is where you hang your enemy's head"（你要知道，家就是悬挂战利品的地方。）

主干任务结束后到裂谷城的盗贼公会找Delvin Mallory选择重建晨星城圣所的任务。以下是清单和价格：

新旗帜（New Banners，1000金币）：新的兄弟会旗帜。

毒药工厂（Poisoner's Nook，5000金币）：增加一个炼金台、毒药、药材和一个小花园。

刑囚室（Torture Chamber，5000金币）：可以通过折磨犯人开启寻找财宝任务。



皇帝很大度的接受了自己的死亡



西塞罗重建晨星圣所，成为你的随从

秘密入口（Secret Entrance，5000金币）：增加一个秘密入口直通晨星城的另一侧。

主人卧室（Master Bedroom，3000金币）：完全属于你个人的卧室，并给你一副增加开锁技能的额外的手套Tumblerbane Gloves。

随机任务

荣耀家庭（Honor Thy Family）

此任务在你攻击黑暗兄弟会成员之后启动，交给Nazir罚款300金币。

永远的黑暗兄弟会（The Dark Brotherhood Forever）

在完成主干任务后，夜母会要求你接近她的棺材，她会布置给你新契约的接头地点，玩家去和雇主见面后杀死目标回来复命即可。此任务会循环进行。

非日志任务

搞到隐秘财宝（Take the Hidden Treasure）

此任务在你重建晨星城圣所时重建刑求室之后开启，玩家去刑求室，不断询问4位被捆绑住的受害者，他们会招供出秘密财宝所在地，此财宝不会重生。

寻找古老刺客（Locate the Assassin of Old）

在Breaching Security任务完成后，Gabriella会交给你Olava's Token开启任务。通过杀死Hag等怪物最终获得传奇盔甲Ancient Shrouded Armor和龙吼Slow Time符文。

圣灵任务

DIVINE QUESTS

自然的祝福（The Blessings of Nature）

玩家在雪漫城Kynareth神庙前一棵枯萎的大树下遇见了女祭司Danica Pure-Spring。她会提到这棵叫做Gildergreen的Kynaleth神树亟需治疗，方法就是从Eldergleam Sanctuary里取得另一棵神树的汁液。取得汁液需要一把特殊的匕首Nettlebane。

这把匕首在位于Orphan Rock的一个女巫营地的一只乌鸦鬼婆身上，直接杀进去取得匕首后回来找女祭司，她会指引玩家Eldergleam Sanctuary的位置。此处果然别有洞天，用匕首打开被树枝挡住的路取得汁液。

Maurice Jondrelle是Kynaleth神庙中的修道士，如果你接任务时被他听到，他会要求跟随你一同前往。在玩家取得汁液时他会很生气要求自己留下祈祷赎罪。如果他未跟随玩家前往，那玩家取得汁液后要面临Spriggans的攻击。如果速度快可以保住洞穴中两名仰慕者的生命。

爱之书（The Book of Love）

玩家在裂谷城的玛拉神殿（Temple of Mara）和女祭司Dinya Balu交谈，她会要求你协助爱神完成传播爱的任务。

第一个任务在Ivastead找Fastred，她爱上了Bassianus Axius，但家长尤其是父亲反对，而和她的母亲Boti交谈后发现她会默许Bassianus带着Fastred私奔，同Bassianus交谈后促成二人私奔，回去找Dinya复命。

第二个任务需要玩家到Markarth城同Calcelmo交谈，他不敢对自己的挚爱Faleen开口。帮助他将情诗交给Faleen并将信件带回，完成任务。

第三个任务是有关死后之爱的，在Gjukar's Monument有个叫做Ruki的幽灵不相信自己已经死了，仍在寻找自己的爱人Fenrig。将Fenrig的灵魂带到她身边，看着他们的灵魂在天空上终于汇合。

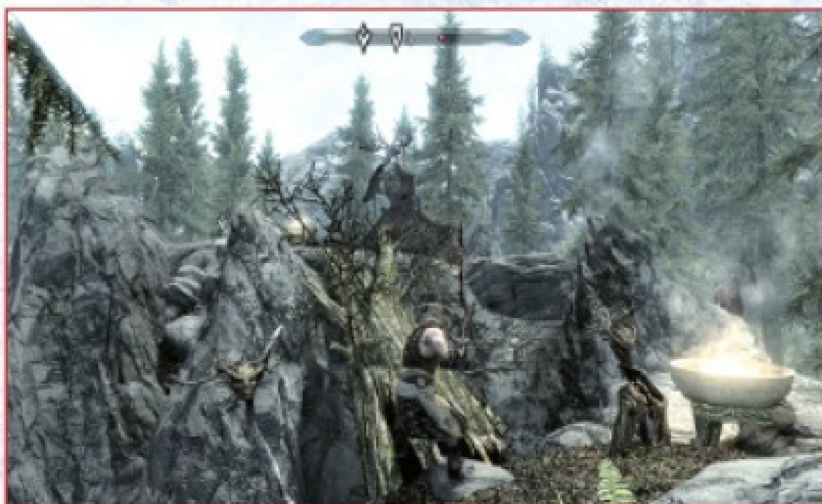
迪贝拉之心（The Heart of Dibella）

玩家来到马卡斯城的迪贝拉神殿，同乞丐Degaine交谈，他要求你帮他偷Dibella雕像。进入神庙的Inner Sanctum后决定是否偷窃。无论偷窃与否，玩家都将遇见一名女祭司Hamal，要求玩家协助神庙寻找新的Sybil的任务。

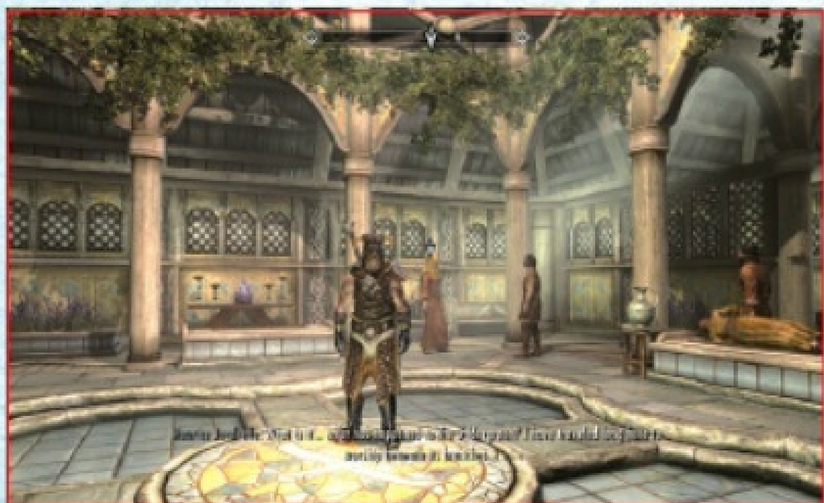
选择协助神庙将会得到新的特殊能力Agent of Dibella：对异性增加10%肉搏伤害。

玩家来到Karthwasten会遇到一名小女孩的父亲Enmon，他说他的女儿Fjotra被Forsworn绑架了，从Broken Tower Redoubt救出Fjotra后带回神庙完成任务。


Eldergleam Sanctuary


乌鸦鬼婆手里有匕首Nettlebane


玛拉神殿位于裂谷城


Maurice Jondrelle会要求跟随你一同前往


雪漫城Kynereth神殿前枯萎的树


迪贝拉神殿内部

弃誓者任务

FORSWORN QUESTS

弃誓者是天际的Reach领地的原住民，因为同诺德人发生战争而成为游戏中的敌对NPC，源于他们的布莱顿血统，弃誓者大多会简单的魔法，并与敌对生物乌鸦鬼婆为伍。

乌鸦鬼婆事务（The Affairs of Hagravens）

玩家一旦进入位于Karthwasten西南的Blind Cliff Cave，就会看到被关在笼


Blind Cliff Cave


Rebel's Cairn，插入红鹰之剑进入墓穴


Cidhna Mine，弃誓者的国王就躲在里面

子里的乌鸦鬼婆Melka，接近她，她会要求你帮助夺回她被另一个乌鸦鬼婆Petra抢占的塔。杀死Petra完成任务，Melka会奖励给你法杖Eye of Melka。

叛乱石冢（Rebel's Cairn）

此任务将在玩家阅读书籍《The Legend of Red Eagle》后自动开始。书籍将指引玩家到Red Eagle Redoubt，顺路进入前方的Sundered Towers，杀死一些弃誓者后得到长剑Red Eagle's Fury。此时可以直接去Rebel's Cairn并将长剑插入机关打开大门，进入Red Eagle's Tomb，打败Red Eagle本人的不死之身后搜索宝藏离开，此时Red Eagle's Fury长剑已经变成Red Eagle's Bane。

弃誓者叛乱（The Forsworn Conspiracy）

玩家刚进入马卡斯会遇到市场的刺杀事件，Weylin试图刺杀一个女性Margret，在他出手前杀死他，阻止这次暗杀。他被杀死时喊出了弃誓者的名号，此时一名叫做Eltrys的布莱顿人接近并给你一张纸条，在Shrine of Talos找到他，他会说他在调查城内的弃誓者袭击事件，建议玩家调查Margret。

在调查了Margret、Weylin和Thonar后，线索指向了代号N的人物，此时Nepos出现，偷取他的日志后发现Eltrys被杀，马卡斯守卫认定你是凶手并将你关入希达纳矿场监狱。如果玩家同意被捕则直接进入下一任务No One Escapes Cidhna Mine。注意，如果玩家发现Eltrys被杀后潜行出Shrine并用弓箭杀死第一个过来的卫兵，No One Escapes Cidhna Mine任务将永远不能进行。

无人能逃出希达纳矿场（No One Escapes Cidhna Mine）

玩家被关入希达纳矿场后，日志提醒你必须找到Madanach，也就是著名的The King in Rags，Forsworn的领导者。搜集资料后找到他，Madanach讲述了弃誓者叛乱的缘由并要求你协助他们逃跑。可以杀了他或帮助他逃离监狱。

无论如何，玩家都要从地下的矮人城市穿过逃离监狱，而帮助Madanach则可以获得Armor of the Old Gods。

魔神任务

DAEDRIC QUESTS

魔神（Daedric Princes）是魔族（Daedra）中最为强大的一些个体，经常被凡人当做神来崇拜。每一位魔神都统治着一个独特的湮灭空间（Planes of Oblivion），公认的有16位魔神。魔神虽然不能简单归为善或恶，但除了几位个别的魔神外，其余的都被认为是邪恶的，所以对他们的崇拜也属于被禁止之列：这也是为什么魔神祭坛都建立在偏远地区。每位魔神都有自己的魔神神器（Daedric Artifact）流失在世间。因此魔神祭坛任务基本都和寻找这些强大的神器有关。

黑星（The Black Star）

本任务隶属于魔神阿祖拉的祭坛。

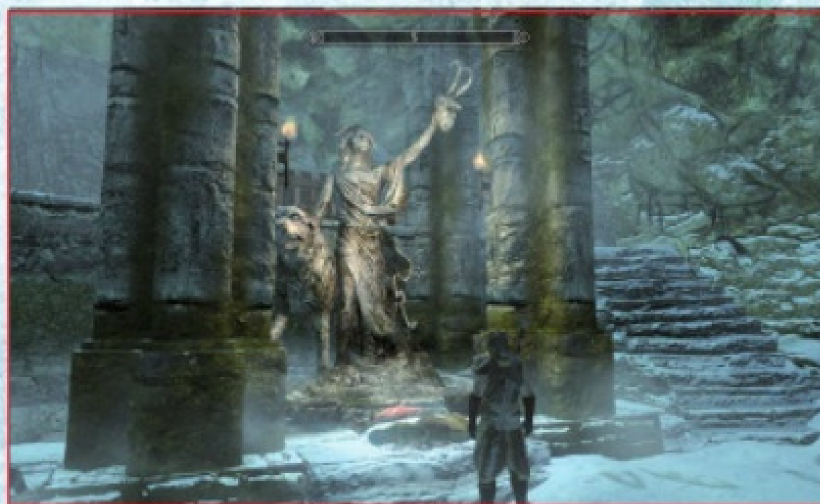
玩家来到冬堡西面的山峦之上，会看到巍峨的阿祖拉祭坛，接近神像会遇到黑暗精灵女祭司Aranea Ienith。她认定你为神选者并交给你一项任务：一名精灵法师正在试图把“最光亮的星辰变得和黑夜一样漆黑”。这就是黑星任务的由来。

来到冬堡的the Frozen Hearth找到高精灵法师Nelacar，原来他的师傅Malyn Varen进行邪恶的法术试图把只能装白色灵魂（非类人种族灵魂）的阿祖拉之星（Azura's Star）这颗神器灵魂石（不同于其他灵魂石，阿祖拉之星在使用后不会消失，可以反复使用并承载灵魂量为最大的Grand级别）变成可以装人类灵魂的黑色状态，以便装入自己的灵魂达成不朽。玩家依照指示来到Ilinalta's Deep，打败许多死灵法师和不死生物之后找到了破损的阿祖拉之星。

此时有两个选择：一是让Nelacar将Star变成可以装黑色灵魂的黑星，二是保持白色灵魂石状态交还给女祭司Aranea。根据选择不同，Nelacar和


阿祖拉祭坛


波依希亚祭坛


克拉威库斯·维尔祭坛

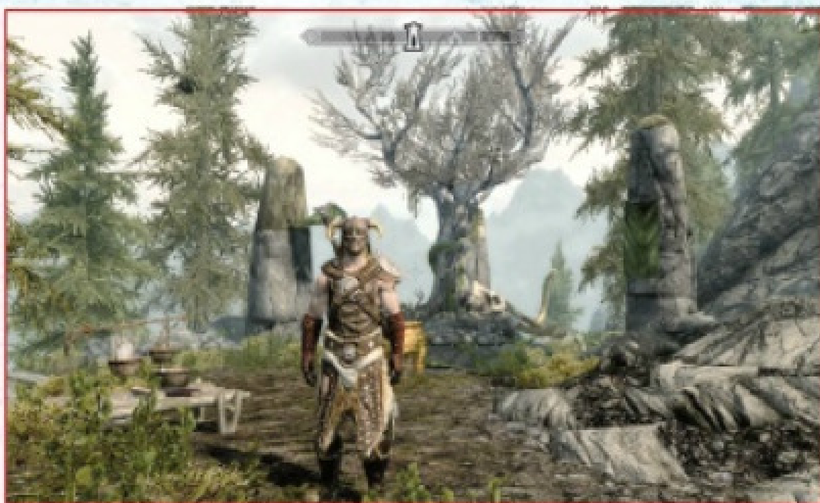

梅鲁涅斯祭坛


美瑞迪亚雕像


莫拉格·巴尔的吸血神锤


Nelkir开启低语之门任务


Nightcaller Temple


魄伊特祭坛

Azura都会让玩家灵魂暂时和肉体分离，进入Star打败Malyn。进入Star后会遇到魔人（Dremora）的袭击，需要魔族心脏（Daedra Hearts）这种罕见炼金材料的玩家要记得从他们的尸体上搜刮。离开Star后玩家将根据选择不同获得白色或黑色的阿祖拉之星，而女祭师Aranea Ienith也可以成为你的强力同伴。

波依希亚的召唤（Boethiah's Calling）

当玩家达到30级后会受到波依希亚 Cultists的攻击。从尸体上搜到书籍《Boethiah's Proving》开始任务。

在风盔城东面山坡上，找到The Shrine of Boethiah。女祭司交给你Blade of Sacrifice匕首，让你带着祭品回来才能证明你的才能。带领任意一名跟随者到达祭坛，对话中“I need you to do something”，选择之后的“Use the Pillar of sacrifice”，追随者会接近献祭之柱（the Pillar of Sacrifice）并被困住，杀死他。

此时魔神波依希亚会附身在你刚杀死的祭品尸体上，他声称有一个新任务需要一名勇士去做，这将直接导致所有人互相攻击，当然只有你活到了最后。波依希亚再次附身到一具尸体上，让你去佛克瑞斯西北的Knifepoint Ridge杀死他的前任勇士取得Ebony Mail。这件神器装甲是你的最终奖品（拥有对接近敌人每秒5点的毒伤害，但不要在酒馆斗殴中使用，会导致NPC对你的敌对行为）。

魔族好友（A Daedra's Best Friend）

来到佛克瑞斯同Lod交谈，他会提到在路上遇到了一只狗，并让你去搜索。接近任务地点后，一只叫做Barbas的狗会接近你并开口说话，原来它就是魔神克拉威库斯·维尔身边的那只狗。Barbas会让你帮助他到达位于Haemar's Shame的The Clavicus Vile Shrine。第二个任务就是帮Barbas从Rimerock Burrow取回神器The Rueful Axe。之后再次来到祭坛，玩家有两个选择：一是用这把斧子杀死Barbas，保留斧子；二是将斧子和Barbas还给魔神换取另一神器Masque of Clavicus Vile。The Rueful Axe每一击伤害20点体力；Masque of Clavicus Vile有价格更优20%、增加口才10点、交易20点和法力恢复加快5%。

见识超凡（Discerning the Transmundane）

在冬堡北部可以发现一个小洞穴Septimus Signus's Outpost，玩过游戏主线的玩家应该都记得，这里是法师兼学者Septimus Signus研究矮人遗址的地方。在洞里有一块巨大的矮人方块，Septimus称之为“Heart of a God”并要求你帮忙看穿它。

他准备使用上古卷轴的力量，为了拥有使用卷轴的能力，他要求玩家前往矮人遗址Alftand给一块Lexicon充能。回来之后Septimus提到他，准备寻求魔神赫马尤斯·莫拉的帮助并要求你搜集4种血液：Bosmer（木精灵）、Orisimer（兽人）、Altmer（高精灵）、Falmer（雪精灵）。集齐之后Septimus打开了方块，发现里面有一本含着巨大力量的书籍《Oghma Infinium》。玩家有3种选择，对应力量、隐匿和魔法，会给你对应技能各增加5点。

月光下再见（Ill Met By Moonlight）

依旧是佛克瑞斯城，在Hall of Dead外的墓地里，玩家会遇到女儿被杀的Mathies，交谈后得知杀人犯叫做Sinding。来到佛克瑞斯 Jail同Sinding交谈，发现他其实是一只狼人，在交给你被诅咒的戒指之后，它逃走了。

戴着无法摘下的诅咒戒指，玩家开始了魔神海尔辛的狩猎。杀死了一只White Stag后海尔辛出现了，要求你去Bloated Man's Grotto杀死Sinding。玩家此时有两个选择：杀死Sinding获得增加魔法抵抗15点、毒50点、增加魔法抗力15%的轻甲Savior's Hide，帮助Sinding则获得传奇戒指Ring of Hircine，可以每天随意变身狼人不受限制（对狼人形态的玩家这是一大神器）。

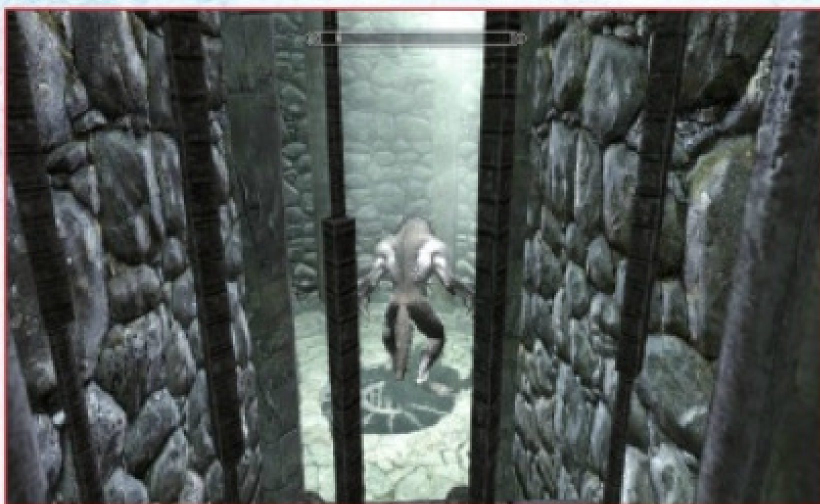
受诅咒的部落（The Cursed Tribe）

当你旅行到裂谷城西南的兽人据点Largashbur时，发现这里正被巨人攻击。杀死攻击者后部落的法师Atub要求你协助她进行一个仪式，协助方式就是寻找一份Troll Fat和一颗Daedra Heart。这个仪式就是召唤兽人崇拜的魔神马拉卡斯。魔神现身后指责部落酋长Yamarz过于软弱导致巨人占领了他的祭坛，要求Yamarz夺回祭坛。Yamarz果然软弱，他要求你代替他完成魔神的旨意。

如果答应Yamarz，他会在你杀死


Sam Guevenn其实就是魔神Sanguine


疯神希尔格拉斯


狼人Sinding


魔神Hircine


在Largashbur开启Malacath魔神任务

大部分巨人后出卖你，并被你杀死；如果玩家拒绝，他很快会被巨人干掉。Malacath要求玩家将Shagrol's Warhammer带回部落并指派了一位新酋长后，将Shagrol's Warhammer转化成神器Volendrung——无敌战锤交予玩家。

过去的碎片（Pieces of the Past）

当玩家达到20级后，会收到信差送来的邀请函，得知晨星有一家新的博物馆开业。到那之后发现，博物馆竟然是用来展示Mythic Dawn这个组织的物品的。这个组织在《湮灭》中暗杀了皇帝、引发了湮灭危机、崇拜并将魔神梅鲁涅斯·大衮真身引入世界。

馆长Silus Vesuius的祖先是Mythic Dawn成员之一，他交给你一项任务：修复神器匕首Mehrunes' Razor。按照指示收集齐碎片、刀柄、宝石之后来到Dagon祭坛，按照大衮指示杀死Silus，玩家就可以自行保留这把有一定几率秒杀敌人的匕首神器了。

值得注意的是，大衮祭坛内有敌人Dremora可以刷新出现，是游戏中难得的获得炼金材料Daedra Heart的地点。

低语之门（The Whispering Door）

这个魔神任务相对简单，在雪漫城的The Bannered Mare听到Jarl的一个孩子行为异常的传言，之后来到Dragonreach王宫里询问Jarl Balgruuf，他会指出他的最年轻的儿子Nelkir行事确实越来越黑暗了。

询问Nelkir，他会告诉你地下室有扇打不开的门一直在对他低语。穿过厨房找到这扇门，有个声音对你说话，宣称她就是魔神梅法拉，并告诉你有一部分她的力量被锁在门后，只有Jarl和宫廷巫师Farengar有钥匙。杀死Farengar或者偷取钥匙开门，会得到神器Ebony Blade，每秒吸取敌人的10点生命补充给你，如果用这把双手武器杀死你的追随者，武器会升级直到每秒吸取30点生命值。

破晓（The Break of Dawn）

玩家在旅行到Wolfskull Cave南方时会遇到美瑞迪亚雕像。接近雕像魔神美瑞迪亚会对玩家说话，要求你去寻找她的Beacon，并清理她被死灵法师Malkoran占领的神庙。完成任务后获得长剑Dawnbreaker。此剑会燃烧对手，杀死一个不死生物后有一定几率引爆周围的不死生物。

恐惧之屋（The House of Horrors）

在马卡斯城内，玩家一旦接近The Abandoned House便会被守在门外的The Vigil of Stendarr（专门猎杀魔族的组织）成员Vigilant Tyranus叫住询问，和他交谈便会开启本任务。他提到屋内可能有魔族活动，和他一起进去，会有一个低沉的声音要求你杀了他。杀死Tyranus后按照声音的指示去地下室领取奖赏却被栅栏关了起来，原来这声音便是魔神莫拉格·巴尔，他的神器，也就是面前这把锤子，被一个叫做波依希亚的祭司污染了，魔神要求你把这个祭司带回到这里。完成任务玩家可以得到Mace of Molag Bal，此神锤可以伤害体力、法力25点并有3秒的灵魂陷阱效果。

死亡的味道（The Taste of Death）

在马卡斯城的旅馆内玩家可以听到流言，那就是本地的Hall of Dead（各大城市都有的建筑，主要用来停放尸体）因为不知名的原因被关闭了。跟进调查的话，被引到了Understone Keep，发现Verulus兄弟正在和某人争吵。同他交谈可以得知最近Hall of Dead的很多尸体被某人偷吃了这一恶心的事实。

进入Hall of Dead调查，一个女人的声音开始对你说话，之后Eola出现。她会提到魔神娜米拉召唤了你作为食人族的候选人，完成她给你的在Reachcliff Cave的任务可以得到神器Ring of Namira，大幅度增加你的体力。

黑暗回归（Darkness Returns）

本魔神任务同时存在于盗贼公会任务中，请参考上面的攻略即可获得魔神诺克图纳尔的神器骷髅钥匙：一把永不折断的开锁器。

唯一的治疗（The Only Cure）

当玩家等级到达10级会遇到一名被感染的难民（Afflicted Refugee），和他对话，他会告诉你他被瘟疫感染，在魔神魄伊特的保护下才存活了下来。在他离去之前，他会让你去找位于Reach境内的Shrine to Peryite的Kesh交谈。来到Markarth城东北的Peryite祭坛，Kesh会要求你帮他搜集Vampire Dust、Silver Ingot、Flawless Ruby、Deathbell这几样物品。

在你和Kesh成功召唤出魔神魄伊特后，任务会指引你们到矮人遗址Bthardamz，进入遗址最深处会遇到任务的目标Orchendor，一个不怕冰、火、闪电甚至龙吼的敌人，这对法师来说有些困难，召唤出魔人（Dremora）或元素（Atronach）用物理伤害消灭他。回到祭坛，魄伊特会授予你神器Spellbreaker，吸收魔法50点的一面重盾。

难忘一夜（A Night To Remember）

当玩家等级到达14级，在任何一个城镇的任何一座酒馆，玩家会随机遇到一名叫做Sam Guevenne的黑袍法师（其实他的名字就是魔神血腥的谐音）。他会提出和你拼酒量，不管如何你都会醉倒，然后在马卡斯城的迪贝拉神殿醒来。同女祭司Senna交谈，清理你的呕吐现场后，她才告诉你在你酒醉过程中提到了Rorikstead。

Rorikstead的Ennis一见到你就指责你偷了他的山羊Gleda并卖给了巨人，为了得到你想要的消息你可以补偿给他1000金币或者威胁他、劝说他或干脆替他从巨人Grok处取回山羊。有了山羊，Ennis告诉你，你曾经提到过雪漫城的某个叫做Ysolda的女孩名字。

按图索骥来到雪漫城，Ysolda想拿回曾经给你的一个结婚戒指，用口才或2000金币得知戒指在一名叫做Moira的乌鸦鬼婆处，取回戒指，任务便指引你到Morvunskar。打败很多法师后传送门出现，进入Misty Grove便看到了黑袍法师原来就是魔神血腥，他一直在和你开玩笑来着，临走时授予你神器Sanguine Rose，一柄可以召唤魔人60秒的法杖。

疯狂的思想（The Mind of Madness）

在孤独城靠近吟游诗人学院的街上，玩家遇到一名叫做Dervenin的疯疯癫癫的人，与他交谈他会提到他的主人现在在蓝色宫殿的被封锁区域Pelagius Wing里和老朋友喝茶而忘记了他。

进入这个区域最简单的办法是从女仆身上偷取钥匙或以口才劝说她交出钥匙。刚进入Pelagius Wing，你就会被传送到一个雾蒙蒙的区域并换上了光鲜的衣服。眼前的宴会桌主人位置上，坐着的正是疯狂魔神希尔格拉斯，同时也是《湮灭》的主角（关于前代主角如何变成疯神的，参见《战栗孤岛》剧情）。

完成一系列他交给你的疯疯癫癫的任务后，就可以获得传奇神器Wabbajack：一柄有着不确定随机效果的法杖。

行走的梦魇（Waking Nightmare）

玩家发现晨星的人民一个个全都萎靡不振，询问之下发现当地人都睡不好觉，根据线索来到附近的Nightcaller Temple，帮助晨星人民摆脱梦魇的困扰。原来Nightcaller Temple里有这一柄不断吸取周围人梦境的神器Skull of Corruption法杖。最终玩家通过喝下梦境药水解除了法杖的威胁并最终获得这柄可以吸取梦境力量的神器。




天际内战任务




CIVIL WAR

帝国军团

帝国军团（Imperial Legion）是游戏中可加入的一个派系，作为天际省内战双方的一方，帝国军团代表了首都位于中央行省的帝国的利益。帝国军团认为风暴斗篷军团为天际叛军，其作战目的就是镇压叛乱。军团的领导人为General Tullius，总部位于孤独城。

在游戏开始的Unbound任务中，玩家如果跟随Hadvar进入堡垒然后逃出，可以开启加入帝国军团的任务。帝国军团的主要任务如下：

加入军团（Joining the Legion）

前往孤独城，接受证明自己能力的任务：清除Fort Hraggstad 的盗贼并且宣誓加入帝国军团。

锯齿王冠（The Jagged Crown）

前往Korvanjund取回锯齿王冠。

给雪漫的信（Message to Whiterun）

传递信息给雪漫城的领主，劝说他对抗Ulfric Stormcloak，并将他的斧子送给Ulfric领主作为自己加入帝国的信息。

雪漫之战（Battle for Whiterun）

风暴斗篷很快就来进攻雪漫城了，协助城市抵抗叛军的进攻，消灭入侵者守卫吊桥。


风暴斗篷的领袖Ulfric Stormcloak

联合天际（Reunification of Skyrim）

以帝国军团的名义再次团结整个天际。

○错误的方向（A False Front）

前往Pale领地军营，拦截一名叛军信使并且将修改过的信件送给Pale领主。

○丹斯塔德堡垒之战（The Battle for Fort Dunstad）

清除Fort Dunstad中的叛军。

○强迫进贡（Compelling Tribute）

前往Riften，寻找证据然后攻击商队。

○绿墙堡垒之战（The Battle for Fort Greenwall）

协助帝国军团夺取Fort Greenwall。

○卡斯塔夫堡垒救援战（Rescue


同独孤城的瑞姬总督交谈可加入帝国军团


风暴斗篷进攻帝国军团总部


风暴斗篷同帝国军团争夺领土之战

from Fort Kastav）

从Fort Kastav城堡救出囚犯。

○阿莫尔堡垒之战（The Battle for Fort Amol）

协助帝国军团夺取Fort Amol。

风盔城之战（Battle for Windhelm）

率领军团进攻叛军老巢风盔城，强迫叛军首领Ulfric Stormcloak投降，结束天际叛乱。

风暴斗篷

风暴斗篷（Stormcloaks）是风盔城领主Ulfric Stormcloak领导下的诺德本地人针对帝国的叛乱，其起因是因为帝国同高精灵政权Aldmeri Dominion签订的白金协定中将在诺德心中有很大分量的Talos从九圣灵中人为地去除了。

在游戏开始的Unbound任务中，跟随Ralof进入堡垒然后逃出，可以开启加入风暴斗篷的任务。风暴斗篷的主要任务如下：

加入风暴斗篷（Joining the Stormcloaks）

直接前往风暴斗篷总部风盔城同叛军领袖Ulfric Stormcloak交谈，他会要求你同他的副官Galmar交谈，Galmar要求你前往The Serpent Stone杀死一只Ice Wraith证明自己。完成任务之后回来宣誓加入风暴斗篷。

锯齿王冠（The Jagged Crown）

前往Korvanjund取回锯齿王冠。

给雪漫的信息（Message to Whiterun）

传递信息给雪漫城的领主，劝说他对抗帝国军团。并且将Ulfric的斧子送给雪漫城领主作为邀请礼物。

雪漫之战（Battle for Whiterun）

带领风暴斗篷军队进攻雪漫城。

解放天际（Liberation of Skyrim）

以风暴斗篷的名义将处于帝国军团奴役下的天际人民解放。

○纽格拉德堡垒救援战（Rescue from Fort Neugrad）

从Fort Neugrad救出风暴斗篷囚犯。

○强迫进贡（Compelling Tribute）

前往Markarth，寻找证据然后控制住商队。

○散嘉德堡垒之战（The Battle for Fort Sungard）

带领军队夺取堡垒。

○错误的方向（A False Front）

前往Dragon Bridge，拦截信使用假信送往Morthal。

○雪鹰堡垒之战（The Battle for Fort Snowhawk）

抵挡帝国军团，守卫雪鹰堡垒。

○拉格斯塔德堡垒之战（The Battle for Fort Hraggstad）

消灭帝国军团，夺取堡垒。

孤独城之战（Battle for Solitude）

前往孤独城听取Ulfric演讲，潜入或杀入Castle Dour，强迫帝国军团首领General Tullius投降，解放全天际。

九大领地任务

QUESTS OF NINE HOLDS

以下的支线任务分布在天际省的九大领地（Hold），涵盖了从它们的都城到领地内主要城镇以及城镇之外的所有支线任务。天际被分为Eastmarch、佛克瑞斯、Haafingar、Hjaalmarch、The Pale、The Reach、The Rift、Whiterun Hold、Winterhold九大领地。

九大领地共通任务

下面的主干任务是九大领地中的共通任务，也就是说这些任务的给予者遍布九大领地，因此单独列出：

递送（Delivery）

此任务为随机任务，从6个NPC那里获得任务递送货物，奖励为不等的赏金。

任务给予者——所在地区：

Adonato Leotelli——Windhelm

Aeri——The Pale

Banning——Markarth

Idgrod the Younger——Morthal

Sondas Drenim——Eastmarch

Thadgeir——佛克瑞斯

乞丐的全部要求（Quest all Beggars Have）

此任务为随机任务，从12名乞丐处获取此任务，内容为给乞丐一些金币，奖励为The Gift of Charity祝福：一小时内增加10点口才。

任务给予者——所在地区：

Angrenor Once-Honored——Windhelm

Brenuin——Whiterun

Degaine——Markarth

Edda——Riften

Gadnor——The Rift

Gissur——Thalmor Embassy

Narfi——The Rift

Noster Eagle-Eye——Solitude

Silda the Unseen——Windhelm

Snilf——Riften

Svari——Solitude

收集小麦（Gather Wheat）

此任务为随机任务，从15名NPC处领取此任务：为他们收集小麦。奖励为不等的金币。

任务给予者——所在地区：

Addvild——The Rift

Alfhild Battle-Born——Whiterun

Avruse Sarethi——The Rift

Azzada Lylvieve——Dragon Bridge

Belyn Hlaalu——Windhelm

Bolfrida Brandy-Mug——Eastmarch

Boti——Ivastead

Katla——Haafingar

Lemkil——Rorikstead

Mathies——佛克瑞斯

Reldith——Rorikstead

Severio Pelagia——Whiterun

Synda Llanith——The Rift

Tulvur——Eastmarch

Vigdis Salvius——The Reach

杀死盗贼头子（Kill the Bandit Leader）

此为随机任务，从3个NPC处获得杀死随机地点盗贼头子的任务。奖励根据给任务的人物不同而不同：Ahtar获取任务是500～1500金币和他本人可以做同伴；Annekke处是+1轻甲技能和她可以做同伴；Brunwulf处是+1重甲技能和750金币。

任务给予者——所在地区：

Ahtar——Solitude

Annekke Crag-Jumper——Eastmarch

Brunwulf Free-Winter——Windhelm

探索洞穴（Dungeon Delving）

从5名NPC处获得任务，到随机洞穴取回随机物品，其中4位会增加你的一点技能：Frida为炼金技能、Noster为潜行、Oengul为铁匠、Roggi为格挡。

任务给予者——所在地区：

Frida——Dawnstar

Noster Eagle-Eye——Solitude

Oengul War-Anvil——Windhelm

Roggi Knot-Beard——Eastmarch

Runil——佛克瑞斯

战斗！战斗！（Fight! Fight!）

同7个NPC之一打斗获得比赛奖金。

任务给予者——所在地区：

Benor——Morthal

Chief Burguk——The Reach

Chief Larak——The Reach

Chief Mauhulakh——Eastmarch

Cosnach——Markarth

Rolff Stone-Fist——Windhelm

Uthgerd the Unbroken——Whiterun

一些关于你的话（A Few Words with You）

接受6个NPC的要求去威胁、劝说或者斗殴另外6个人获得赏金、一点双手武器技能或者3个耐力药剂。

任务给予者——所在地区：

Carlotta Valentia——Whiterun

Haran——Winterhold

Iddra——Eastmarch

Octieve San——Solitude

Omluag——Markarth

Scout-Many-Marshes——Windhelm

小偷小摸（Some Light Theft）

从3个NPC处随机接受到特定地点偷取特定物品的任务，奖励为不等的赏金。

任务给予者——所在地区：

Dengeir of Sthhn——Falkreach

Malur Seloth——Winterhold

Stands-In-Shallows——Windhelm

罕见的礼物（Rare Gifts）

帮助6位NPC获得罕见的物品。

任务给予者——所在地区：

Captain Aldis——Solitude

Lami——Morthal

Rustleif——Dawnstar

Siddgeir——佛克瑞斯

Torbjorn Shatter-Shield——Windhelm

Ysolda——Whiterun

奖励为：Ysolda为1点口才技能，并成为结婚对象。Lami为1点炼金技能；Rustleif为为1点铁匠技能为；其余二者为不等金币。

醉鬼的全部要求（Quest all Drunks Have）

从7位NPC处开启此任务，让你给他们买一瓶酒。

任务给予者——所在地区：

Cosnach——Markarth

Degaine——Markarth

Embry——Riverwood

Karl——Dawnstar

Ranmir——Winterhold

Razelan——Thalmor Embassy

Torbjorn Shatter-Shield——Windhelm

采矿（Mine Ore）

为游戏里的13位NPC采不同的矿石获得金币。

任务给予者——所在地区——矿石种类——矿石单价（单位：金币）：

Beitild——Dawnstar——Iron Ore——7

Dushnamub——Eastmarch——Ebony——60

Gestur Rockbreaker——Hjaalmarch——Iron ore——7

Gharol——The Reach——Orichalcum Ore——20

Grogmar gro-Burzag——Shor's Stone——Iron Ore——7

Kjeld——Eastmarch——Malachite Ore——30

Leigelf——Dawnstar——Quicksilver Ore——25

Pavo Attius——The Reach——Gold Ore——50

Perth——The Reach——Moonstone Ore——30

Shuftharz——The Reach——Orichalcum Ore——20

Skaggi Scar-Face——The Reach ——Iron ore——7

Thorgar——Winterhold——Iron ore——7

Verner Rock-Chucker——Eastmarch——Corundum Ore——20

伐木（Chop Wood）

为游戏中的12位NPC伐木。一捆木柴单价为5金币。

任务给予者——所在地区

Aeri——The Pale

Ganna Uriel——Eastmarch

Gilfre——Eastmarch

Grosta——The Rift

Hert——佛克瑞斯

Hjoruun——Haafingar

Hod——Riverwood

Horgeir——Dragon Bridge

Hroggar——Morthal

Hulda——Whiterun

Jorgen——Morthal

Temba Wide-Arm——Ivastead

以下按照九大领地的字母顺序列出各地的支线任务，注意每一个领地的男爵任务结束后都会获得一名侍卫作为同伴。

EASTMARCH

◇风盔城（Windhelm）

东境的男爵（Thane of Eastmarch）

这是一个随机任务，从Brunwulf Free-Winter、Ulfric Stormcloak处开启此任务：帮助Eastmarch的人民、在风盔城买房后成为男爵，并且获得Axe of Eastmarch。

递送（Delivery）

同共通任务中的递送任务不同，这次玩家需要接受Hillevi Cruel-Sea的要求，递送随机物品给Wuunferth the Unliving。奖励为不等的赏金。

刺耳的主人（Harsh Master）

从固定人物Kjar处接受的随机任务，到5个随机地点杀盗贼头子，奖励为赏金。

寻找梭默刺客（Find the Thalmor Assassin）

此任务和主干任务有一定关系，在主干任务Diplomatic Immunity之后同Malborn交谈去杀死一名Thalmor刺客获得赏金。

车到山前必有路（That Was Always There）

帮助Revyn Sadri将戒指放到Viola家，奖励为不等的金币。如果向Viola告发，则会获得1000金币的报酬并且可以和她结婚。

探索洞穴（Dungeon Delving）

同共通任务中的探索洞穴不同，本任务是从Amren和Shahvee处接受任务，到随机地点寻找他们的传家宝。前者奖励给玩家格挡和单手武器技能各一点，后者为轻甲、开锁技能各一点。

◇城镇外（Outside Towns）

拯救亚龙人（Extracting an Argonian）

同Darkwater Crossing的居民交谈，从Darkwater Pass救出Derkeethus。奖励为一个可以结伴同行的伙伴。

德拉维尼亚的冰盐（Dravynea's Frost Salts）

为Braidwood Inn的Dravynea the Stoneweaver收集冰盐（Frost Salts）。

FALKREATH

◇佛克瑞斯城（Falkreath）

黑暗祖先（Dark Ancestor）

同Dengeir of Stuhn交谈，到Bloodlet Throne杀死吸血鬼Vighar，奖励为不等的金币。

罗德的交易（Lod's Lot）

同Dengeir交谈，从Lod the Blacksmith处偷一封私人信件，奖励为750金币。

佛克瑞斯的男爵（Thane of Falkreath）

这是一个随机任务，从Dengeir of Stuhn、Siddgeir处开启任务：3次帮助佛克瑞斯的人民得到男爵的称号以及Blade of 佛克瑞斯和金币。

同罗德交谈（Speak to Lod）

本任务同魔神任务A Daedra's Best Friend相关，同Lod交谈后开启寻找魔族Barbas的任务。

◇城镇外（Outside Towns）

苔藓母亲山洞（Moss Mother Cavern）

旅行到Moss Mother Cavern同Valda交谈，帮助他清除洞内的Spriggans。奖励为Valdr's Lucky Dagger：增加25%的致命一击几率。

HAAFINGAR

◇孤独城（Solitude）

没消息就是好消息（No News is Good News）

帮助Angeline Morrard从Captain Aldis处获得她参军的女儿的消息。本任务没有奖励，不过玩家完成任务后可以自由拿走她商店内的物品。

哈芬加尔的男爵（Thane of Haafingar）

这是一个随机任务，从Bryling、Elisif the Fair处开启，需要5次帮助本地的居民并拥有城内房屋Proudspire Manor才能获得男爵头衔和Blade of Haafingar。

艾丽西弗的贡品（Elisif's Tribute）、那个呼喊狼的男人（The Man Who Cried Wolf）、狼族女王复活（The Wolf Queen Awakened）

为领主艾丽西弗取回她丈夫的Torygg's War Horn。此任务结束后会开启另外两个关联任务：The Man Who Cried Wolf、The Wolf Queen Awakened。这两个任务将阻止一群死灵法师企图复活Potema的阴谋。奖励为金币和Shield of Solitude（增加魔法抗力和格挡技能）。

香料红酒（The Spiced Wine）

帮助Evette San从Vittoria Vici处获得了所需货物，奖励为两瓶Spiced Wine。

回到怀抱（Return to Grace）

同Greta交谈，劝说她恢复自己的信仰。

杀死吸血鬼（Kill the Vampire）

同Sybille Stentor交谈，接受任务去Pinemoon Cave杀光吸血鬼，奖励为宝石和幻术系魔法训练。

适合领主的（Fit for a Jarl）

帮Taarie推销她的华丽衣服给领主Elisif。奖励为金币和不同样式的华服。

◇城镇外（Outside Towns）

本地区的城镇外任务全部包括在共通任务中。

◇龙桥（Dragon Bridge）

龙息蜜酒（Dragon's Breath Mead）

为Olda收集龙息蜜酒，奖励为不等的金币。

HJAALMARCH

◇莫萨尔（Morthal）

法利昂的秘密（Falion's Secret）

在凌晨1点同Falion交谈，了解他的秘密。

破晓重生（Rising at Dawn）

如果玩家变成了吸血鬼并且想恢复凡人之身，跟游戏中任何一个店主交谈可以了解到Falion通晓这方面的知识。寻找到他并且使用黑暗灵魂石去除吸血鬼诅咒恢复凡人之身。奖励为你的凡人之身。

为了莫萨尔的利益（For the Good of Morthal）

同Gorm在背着领主的情况下交谈，并且帮助他递交信件给Solitude的Captain Aldis。

亚尔边境的男爵（Thane of Hjaalmarch）

在Idgrod Ravencrone、Sorli the Builder处开启任务，三次帮助本地居民后获得头衔和Blade of Hjaalmarch：这把魔法武器有50%的几率是一把战锤，为游戏本身Bug。

◇城镇外（Outside Towns）

递送报酬（Payment Delivery）

同Pactur交谈，同意帮助他递送报酬给Bryling，这个简单的任务奖励为不等的金币。

THE PALE

◇晨星（Dawnstar）

白地的男爵（Thane of the Pale）

在Brina Merilis、Skald处开启任务，三次帮助本地居民后获得头衔和Blade of the Pale。

咸咸的海狗（Salty Sea-Dogs）

帮助Captain Wayfinder寻找Fine-Cut Void Salts获得不等的金币。

◇城镇外（Outside Towns）

本地区的城镇外任务全部包括在共通任务中。

THE REACH

◇马卡斯城（Markath）

波塞拉的谨慎包裹（Bothela's Discreet Delivery）

帮助Bothela将包裹递送给Raerek获得不等的金币。

购买矮人仪器（Buy Dwarven artifact）

在城内购买一件矮人仪器后收到信差信件，按照信件要求将其卖给宫廷巫师Calcelmo获得金币。

有毒的尼赫姆（Nimhe, the Poisoned One）

按照宫廷巫师Calcelmo的要求杀死Nimhe，一只Frostbite Spider获得进入Dwemer Museum和Nchuand-Zel的权利。

有技巧的学徒（Skilled Apprenticeship）

在营业时间拜访Ghorza gra-Bagol并为她取回铁匠技能书Last Scabbard of Akrash，奖励为难得的免费铁匠技能训练。

瑞驰的男爵（Thane of the Reach）

从Igmund、Thongvor Silver-Blood处开启任务，五次帮助本地居民、拥有本地房产Vlindrel Hall后获得男爵头衔和Blade of the Reach。

递交给卡赛默（Delivery to Calcelmo）

帮助Kerah递交一枚戒指给Calcelmo。

丽丝贝特的失踪物品（Lisbet's Missing Shipment）

帮助Arnleif and Sons Trading Company商店的店主Lisbet从随机地点寻回被Forsworn盗走的Lisbet's Dibella Statue获得不等金币。

用血液淬火（Coated in Blood）

帮助宫廷内铁匠Moth gro-Bagol寻找一颗Daedra Heart用来淬火制造武器。奖励为等级不等的魔法盔甲。

寻找和检验（Search and Seizure）

同名为Ondolemar的Thalmor Justiciar（专门搜捕信仰Talos的暗探）交谈，从Ogmund's House寻找Ogmund信仰Talos的证据，奖励为金币。

◇城镇外（Outside Towns）

老霍尔丹的幽灵（The Ghost of Old Hroldan）

在老霍尔丹旅店住宿后会遇到鬼魂，帮他取回Hjalti's Sword，奖励为单手武器和格挡技能各增长一点。

加洛尔的信息（Gharol's Message）

帮助Dushnikh Yal的Gharol将剑带给Karthwasten的Lash gra-Dushnikh。

索琼德的污水坑（Soljund's Sinkhole）

清除Soljund's Sinkhole的尸鬼，重启矿场。

罗迦图斯的信（Rogatus's Letter）

帮助Salvius Farmhouse的Rogatus Salvius递交信件给他的儿子Leontius Salvius，他在老霍尔丹旅店（Old Hroldan Inn）工作。

THE RIFT

◇裂谷城（The Riften）

朝圣（Pilgrimage）

帮助Alessandra递交匕首给Andrus，奖励为一些恢复系法术书。

储存火焰（Stoking the Flames）

帮助Balimund收集十分Fire Salts，奖励为不等的金币。

特殊递送（Special Delivery）

Bolli请你帮他和Markarth的Kleppr达成协议，奖励为Silver Ingot。

遗失的记忆（Distant Memories）

帮助Brand-Shei寻找他的身世，来到Wreck of The Pride of Tel Vos找到日志，奖励为他的保险箱内的物品。

传播爱（Spread the Love）

帮助Mara神庙的Dinya Balu向城内的20个居民发送神庙公报。

真正的矿石反应（Truth Ore Consequences）

从Filnjar处取得一份矿石样本带给Hafjorg，奖励为一些药剂。

带给我！（Bring It!）

帮助Harrald从Balimund处拿回他的宝剑。奖励为一些宝石。

血淋淋的鼻子（Bloody Nose）

在肉搏中打败Hofgrir，便可以免费骑走马厩中的马。

多与少之间（Few and Far Between）

为Ingun收集Deathbells、Nirnroot、Nightshade各20份，奖励为金币、一些药剂和Ingun箱子内的物品。

需求和供给（Supply and Demand）

为领主清理Cragslane Cavern获得魔法武器奖励。

对要塞的承诺（Promises to Keep）

同Louis Letrush交谈，偷取名马Frost，奖励为金币，口才够高可以留下这匹马。

戒指制造者（Ringmaker）

帮助Madesi收集各种宝石获得金币和宝石作为报酬。

婚姻关系（The Bonds of Matrimony）

同Mara神庙的Maramal交谈，获得Mara项链后佩戴上寻找结婚对象完婚。

寒冰（Ice Cold）

为Marise Aravel搜集5份Ice Wraith Teeth获得学徒级别法术书作为奖励。

瓦尔德的债务（Vald's Debt）

寻找遗失在水底的瓦尔德的箱子，位置在靠近Goldenglow Estate docks处。

格林赛弗的回归（Grimsever's Return）

同Mjoll交谈，帮助她找回她的武器Grimsever，奖励为一个强力的同伴。

桌面下（Under the Table）

帮助Romlyn Dreth走私蜜酒，获得宝石和金币作为报酬，也可以举报他。

稳定（Stabilized）

通过口才帮助Shadr清除欠债。奖励为五百金币或者Potion of Enduring Invisibility。

情人的报酬（The Lover's Requital）

帮助Sibbi Black-Briar找到Svidi，报酬为保险箱内的物品。

抓住红手（Caught Red Handed）

帮助Svana Far-Shield搜集房客的证据，奖励为附魔铠甲。

完美契合（Sealing the Deal）

同Talen-Jei谈谈他的结婚计划，为他搜集三块Flawless Amethyst制作婚戒。奖励为随机的一些药剂。

治愈之手（Helping Hand）

带给Wujeeta一瓶治疗药剂，奖励为一枚银戒指。

独立（The Raid）

在上一个任务结束后继续和Wujeeta

交谈，然后汇报给领主关于Skooma贩子的情报并且抓住贩毒者。

跟踪与收集（Hunt and Gather）

同宫廷巫师Wylandriah交谈，为她取回三件物品奖励为一些卷轴。

◇伊瓦斯泰德（Ivastead）

爬山（Climb the Steps）

帮助Klimmek将食物等补给品送上High Hrothgar。奖励为不等金币。

破碎之躯（The Straw that Broke）

替乞丐Narfi寻找他姐姐的遗体并带回项链。奖励为一些植物。

猎熊（Grin and Bear It）

替伐木场主Temba Wide-Arm带回十张熊皮，奖励为魔法武器。

揭开遮蔽（Lifting the Shroud）

调查Shroud Hearth Barrow，追踪“鬼魂”并且清理墓穴。奖励为Sapphire Dragon Claw。

◇舒尔之石（Shor's Stone）

我的或是你的（Mine or Yours）

帮助Filnjar清理矿场中的蜘蛛，奖励为不等的金币。

特殊的递送（Special Delivery）

帮助Sylgja递送物品给她的父亲Verner Rock-Chucker，奖励为珠宝。

◇城镇外（Outside Towns）

光滑的葡萄（Smooth Jazbay）

同炼金术士Avrusa Sarethi交谈，为她收集20株Jazbay Grapes。奖励为一些药剂。

叶落归根（A Return To Your Roots）

根据Sinderion's Field Journal上的记载搜集30根神秘的Crimson Nirnroot并带给Avrusa Sarethi。奖励为Sinderion's Serendipity能力（创造药剂时有25%几率效能加倍）和书籍The Nirnoot Missive。

大师的弓箭（Bow to the Master）

替Dravin Llanith找回他丢失的弓箭。

WHITERUN

◇雪漫城（Whiterun）

伟人的伟大武器（Greatsword for a Great Man）

替Adrianne Avenicci带武器给她身为宫廷总管的父亲。奖励为20金币。

安德鲁的阿凯项链（Andurs' Arkay Amulet）

替Andurs取回他的项链，奖励为15金币。

亚龙人的好酒（Argonian Ale Extraction）

同乞丐Brenuin对话，替他到The Bannered Mare偷取Argonian Ale，奖励为Potion of Vigorous Healing。

给阿卡迪亚的盐（Salt for Arcadia）

帮助宫廷巫师Farengar带Frost Salts给Arcadia，奖励为一些药剂。

别欺负人（Bullying Braith）

帮助Lars Battle-Born，使其免受Braith的欺负。奖励为2金币。

雪漫的男爵（Thane of Whiterun）

完成Dragon Rising主干任务，成为男爵获得Axe of Whiterun。

树木沉睡之洞（Sleeping Tree Cave）

帮助Ysolda调查Sleeping Tree Cave，奖励为Ysolda会卖给你Sleeping Tree Sap。

◇洛里斯泰德（Rorikstead）

剑客艾尔克（Erik the Slayer）

劝说店主Mralki同意让Erik成为一名冒险者。

◇溪木镇（Riverwood）

黄金龙爪（The Golden Claw）

帮助店主Lucan Valerius从Bleak Falls Barrow取回他被偷走的龙爪，奖励为金币。

情书（A Lovely Letter）

同Sven或Faendal交谈，接受他们的要求送假情书给Camilla Valerius，也可以举报他们。奖励为25金币和一名同伴。

◇城镇外（Outside Towns）

吉内的神圣考验（Kyne's Sacred Trials）

接受Froki Whetted-Blade给出的考验，打败若干怪物后获得项链Kyne's Token。

WINTERHOLD

◇冬堡（Winterhold）

淹没的悲伤（Drowned Sorrows）

同Haran交谈得知Isabella想见Riften的Vex。将Isabella的纸条带回给Ranmir。

冬堡的男爵（Thane of Winterhold）

在Korir、Kraldar处开启这个任务，帮助本地居民后成为男爵并获得Blade of Winterhold。

◇城镇外（Outside Towns）

月亮项链（Amulet of the Moon）

为Kharjo取回月亮项链。

随机事件

在游戏中，玩家会根据自己的等级、派系不同遇到很多随机事件，其中大部分为非任务类事件，如遇到3名Thalmor Justiciar押送一名诺德囚犯。还有一部分为任务类随机事件，现列举如下：

魔法学徒（Magic Student）

当你进入任意一个主要城市，有可能会遇到一名巫师声称自己准备加入冬堡学院，希望你能教给他一些魔法。施展一些简单的无伤害类法术完成任务，奖励为一些卷轴。

龙吼：从符文墙壁上学习（Shout – learn about word wall）

当玩家在任意一居民区使用龙吼之后，会随机有一名信差出现递交给你一封信，上面记载了另一处符文所在地。

巫师对决（Wizard Duel）

当玩家在某一派系魔法上技能够高，就会随机遇到另一名巫师前来挑战。

捉迷藏（Hide and Seek）

此任务为游戏类任务，同小孩们交谈开始这个任务。

你是目标！（Tag, you're it!）

游戏类任务，同小孩们交谈开始这个任务。注意此游戏只有在雪漫城、孤独城、溪木镇、莫萨尔和马卡斯城的孩子会和你进行交谈。P

往年到了开学这段时间，IT卖场里总会人头攒动，销售人员像游戏中的NPC一样，不知疲倦地跑来跑去大声招呼客人，争取在一年中最好的一段时间内多赚些提成。今年则有些不同，卖场里显得不那么热闹了，商家的打折还在继续，只是消费者少了很多。在金融危机的震荡余波下，上游厂商小心谨慎，很少推出能刺激到消费者购物神经的产品，本就风雨飘摇的小型经销商又受到了京东、新蛋等大型购物网站的不断夹击。消费者由于降低了对未来经济收入的预期，大多收紧荷包避免购买高端产品，在利润降低之下，商家若不降价就会导致积压货物，很可能最终资金链断裂。在生死存亡的时刻，大环境必将淘汰掉很多实力不济的小商家。对于我们来说，今年也应该尽量减少不必要的消费，等待购买真正物有所值的好产品吧！

用眼神与电脑互动

——Tobii的眼球追踪与控制



↑用眼睛来定位就比较方便了，定位又准又快，目光炯炯有神

未来的电脑是什么样？科幻片里描绘出了它们的样子——透明屏幕、触控操作、语音控制……所有与电脑互动的方式变得越来越简单，我们熟悉的鼠标不见了。现在，你已经从智能手机、平板电脑上尝到了触控操作的甜头，语音控制也从Siri开始得到了大范围的推开，那么下个普及的技术是什么？会是的“眼球追踪与控制”技术吗？听起来有些玄乎，这种技术可以让人类用眼镜控制电脑，“瞪”一眼就会让电脑明白你的意图，目前世界上有一些科技公司在进行这方面的研究，比较高调的是瑞士一家名为Tobii的公司。

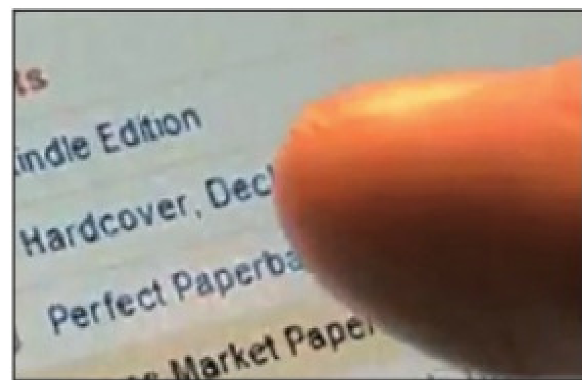


↑在演示视频中，Tobii的工作人员首先演示了平板电脑上的触控操作，由于显示屏很小，离用户也很近，因此触控操作比较方便



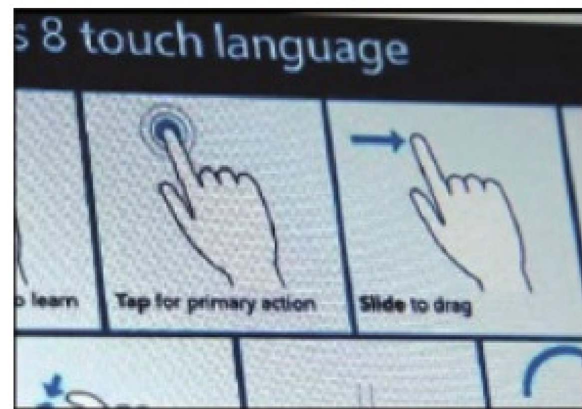
→可当用台式机和笔记本触控操作时，我们就需要伸出手臂，看起来的确有些别扭

最近的这次CES上，Tobii带着它们的产品参展了，选择的操作系统是Windows 8。我们知道Windows 8会对触控操作做出大幅优化，可在Tobii公司看来，要想在台式机、笔记本上玩明白触控一般人还真做不到，因为PC系统和Android、iOS不一样，传统应用程序在界面上几乎未对触控操作进行优化，电容式触摸屏也不可能有鼠标一样的精准定位，用户非常容易误触，尤其当浏览网页时，许多按钮很小，需要先放大屏幕才能点击，使用起来比较麻烦。借着给Windows 8挑毛病的机会，Tobii向围观的群众展示了“Gaze”，它是一种结合了触摸板与眼球追踪的技术，搭配相应设备，Windows 8系统就能根据你的眼球定位鼠标指针，再利用触摸板实现点击。从演示视频的效果上看，Gaze的灵敏度很高，定位也比较精确。



↑当用手指点击网页上小小的按钮时，不仅极容易点错，而且手指也会挡住视线

↓配合上Windows系统支持的8种触摸板动作，眼和手完美协同工作





↑Glasses Eye Tracker，它内置小型摄像头，可以把人眼看到的内容传输给连接的设备

除了展示的Gaze外，Tobii还有许多非常成熟的产品。2011年他们推广过几款可通用所有电脑的适配器，在安装了这种设备后，任何操作系统下用户都可以用眼睛控制鼠标，实现自动居中等操作，并用配套软件实现放大、虚拟键盘等功能，完全脱离了鼠标键盘。



↑利用Tobii提供的服务，Glasses Eye Tracker可用于市场研究，比如帮助人们快速搜集数据

↓一款支持Tobii眼球控制技术的笔记本电脑



Tobii还推出了“Glasses Eye Tracker”眼镜，它能帮用户操作小型数码产品。游戏方面Tobii的眼球控制技术也有一定发展潜力，例如一款名为“EyeAsteroids”的街机就很有趣，玩家可以利用眼睛发射激光，防止陨石撞向地球。目前眼球控制技术还显得比较稚嫩，是慢慢等待科技普及，还是主动拥抱未来？想必如果价格合理，热爱科技的我们是不会拒绝它的。

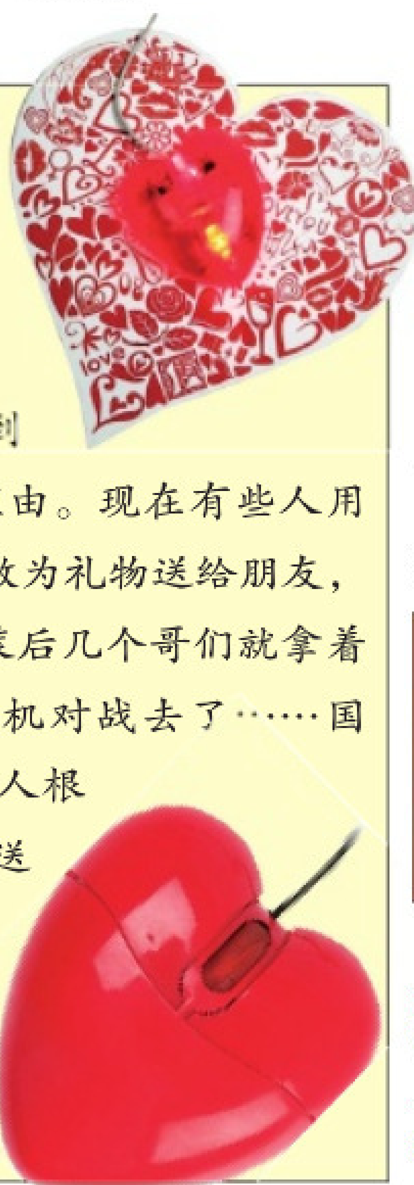


↑看起来和一般的街机很像，区别是它没有摇杆和按键



→游戏画面看起来比较粗糙

鼠标无可替代



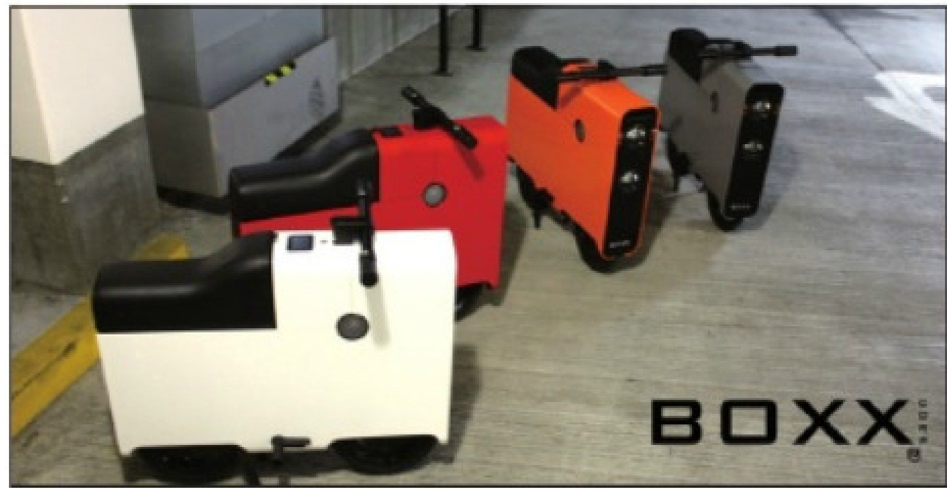
至少在近两年，鼠标是绝对无可替代的！它成本低，使用方便，除了有可能患上“鼠标手”外，你还真找不到淘汰它的理由。现在有些人用游戏鼠标做为礼物送给朋友，拆开包装后几个哥们就拿着鼠标联机对战去了……国外也有人根据节日送鼠标，比如下面的这几款心型鼠标，看着挺可爱，但用起来估计会伤手腕。

还是两个轱辘好！
——两款新概念电动车

油价不停地上涨，就算开车上班再方便，每月的油钱和停车费也让人有些吃不消。如果距离不是太远，天机晴朗时骑着自行车出行是非常愉快的，自行车节能环保，还能锻炼身体，是健康的生活方式。不过话说回来，对各路潮人而言，骑普普通通的自行车还不够吸引眼球，下面有两款洋人研究出的“自行车”，应该会符合你的胃口。

1.电动车“BOXX”

这款BOXX是美国一家厂商生成的高端电动自行车，低配售价也要近4000美元，它重约54kg，高约50cm，最高时速为每小时56km。从时速上看，BOXX实际上属于摩托车。BOXX的价格非常贵，除包含了概念成分外，4000美元的价格中还有很大一部分用来保证质量和安全性。BOXX配备了完善的安全系统，有数个独家技术，它的铝合金框架非常坚固，外面包裹的装饰也相当漂亮，还有3年的全方位质保，以及可选的加热车座。价格是保证一切的关键，同样的价格，再添些钱在国内就可以买辆4个轮子的微型车了，不难想象BOXX的质量要远远好于一般电动自行车。与国外普通价格在400～1000美元之间的电动自行车相比，BOXX无疑是面向高端消费群体了，若在国内销售，可能只有极少数人有这样的消费能力，庆幸的是不管用户有多高端，只要他胆敢把在马路上上演“生死时速”，交警会毫不迟疑地把他送上法庭。



↑从实际拍摄的照片上看，BOXX小巧可爱，有点像大号的充电手电筒



↑有各种颜色可选，外型方方正正

2.依然很酷的“YikeBike ”

YikeBike在2009年时就被媒体曝光了，它和BOXX都是同一家公司的产品，时间并没有让它变得过时，就算放在今天上市，它也依然可以站在时尚前沿。从上市至今，国内几乎没多少人见到过实物，这或许与它的高昂售价有关，关注过这款产品的人应该还记得，有些知名媒体直到2011年时才得到实物进行了评测。



↑这就是高轮自行车，你可以简称它“高大圆”

YikeBike外型很像“高轮自行车”，整车采用可以折叠的碳纤维框架，重量在10kg左右，折叠起来能塞进大一点的背包内，其配备的电动发动机功率为1.2kw，最高时速可达每小时20km。人骑在上面看起来比较危险，需要用双脚踏在踏板上保持不动，手放在车把上控制加速和刹车。YikeBike的最大载重量为100kg，它的电池在完全充满的情况下可以连续行驶10km，充电速度也相当快，20分钟内能充满80%的电池电量。





←5个老外一起骑车，他们都很“苗条”，体重没超过100kg



↙坐上去的姿势比较另类



↓这位仁兄直直地坐在车上，要是突然间来个急刹车会不会很危险呢？

电动自行车不安全？人祸！

在国内的一些城市，电动自行车甚至已经取代了传统自行车，成了老百姓上下班使用的主要交通工具。与自行车相比，电动车的时速提高了，安全性却下降了，留心观察一下电视和广播，你会发现很多事故都是由电动车违章所致，后果也令人心痛。我国《道路交通安全法》规定，电动自行车属非机动车辆，最高时速不得超过每小时15km，1999年国家颁布施行的《电动车条例》也有规定，符合标准的电动自行车，最高时速不大于20km。然而为了牟取利益，偏偏有一些杂牌厂商明知故犯，产品的速度远超规定，再加上行业缺少监管，为交通事故埋下了隐患。在对用户生命安全负责这点上，我们国内的厂商真应该自我检讨，有关部门更应该像国外的同行学习。如果速度过快，就应该算为摩托车且安全系统也应与其时速相符。欧洲对电动自行车行驶速度规定是每小时25km，美国是32km，我国的标准比其他国家严格，可事故依然频繁的原因到底是谁造成的呢？

写在前面

本期推荐的文章首先是《电子游戏桌游化漫谈》，推荐的理由听我慢慢道来。从发展历史来看，电脑（电视）游戏的历史显然没有属于传统游戏的桌面游戏那么长。同时，游戏电脑游戏的创意，可能还是来自相关的桌游，比如说很多文明类游戏。但是，大家都不能否认，近些年来电脑游戏的发展速度明显超过其他游戏领域。于是，一些由电脑游戏衍生而来的桌面游戏就出现了。

《电子游戏桌游化漫谈》一文，讲述的就是先有电子游戏再有相同题材桌游的例子，主体内容是暴雪娱乐旗下的两款最重量级游戏《魔兽世界》和《星际争霸》的桌游化。与暴雪合作的FFG公司（Fantasy Flight Games）是一家非常知名的桌游出版公司，出版了包括《权力的游戏》在内的非常多的知名桌游。当然，从电脑游戏而来的桌游数量并不少，文章的最后，有罗列了其中较为知名的。长远来讲，这种强强合作的模式，不论是对电脑游戏还是桌面游戏，都是一个不错的发展契机。

本期的《桌游机制纵横谈》，连载到第五期，讲述的是“工人放置”这个机制。一般说来，某个机制是否重要、是否有用、是否有趣、是否被广泛采用，你大概只需要看看主要使用这种机制的游戏的品质就知道了。使用“工人放置”这种机制的知名游戏包括《农场主》《石器时代》《凯吕斯城》《壁画》等等，这些游戏本身，已经说明所有问题了。

《战锤系列桌面战棋游戏》连载至第三期，本期的主题是——涂装，精美的模型和华丽的涂装，当然是战锤系列吸引玩家的一大亮点，而亲手去涂装模型，更是会有乐在其中的感觉。在文章中，我们将为大家详细介绍如何制作一款战锤模型，我们希望读者朋友们不止是去看这篇文章，如果能亲手去尝试一下就最好了。

本期的“魔兽卡牌”文章，题目是《阵营领袖们的前世今生》，阵营领袖的叫法出自《魔兽世界》，这个我想不用多解释。在“魔兽卡牌”游戏中，这些领袖们也同样出现了，在“卡牌”中，这些领袖的命运也如同在《魔兽世界》中一样，随着游戏版本的更新而表现为不同的状态。总体来说，从卡牌设定的角度来看《魔兽世界》中的这些领袖，这个想法很有趣。当然，考虑到《魔兽世界》的阵营区分及阵营领袖的数量，这篇文章会分为“联盟篇”和“部落篇”两大部分，六期左右连载完毕，本次露面的领袖是暴风城的乌瑞恩国王父子及伯瓦尔·弗塔根公爵。P

电子游戏桌游化漫谈

■北京 君子不器

继上两期介绍影视和动漫与桌游的互动之后，这期我们继续对跨界合作的另一领域进行介绍，那就是电子游戏领域（Video Game）。电子游戏是随着电视、电子计算机的出现而不断发展的，玩家通过电子设备，比如电脑、游戏机，进行游戏的一种娱乐方式，在上世纪60年代，美国人通过电子设备开始尝试制作简单的游戏，那是电子游戏还只是一个脉冲信号，一个简单的白点，随着计算机的不断发展，开始出现专门的游戏机，并逐渐发展到现在的多平台电子娱乐方式。





1.《魔兽世界》的桌游
2.《星际争霸》的桌游

对于活在电子时代的人们来说，通过电力实现娱乐或者辅助生活，已经是极其自然地一件事情。在国内一直到本世纪初，一提到游戏，国人都会认为是电子游戏或电脑游戏，而不会想到传统游戏。通过这几年的发展，逐渐有更多的人开始了解了桌游的存在以及传统游戏的意义，并开始发展国内自己的桌游文化和产业。而在欧洲和美国，对于传统游戏的开发和应用从未停止过，并在二战后逐渐兴盛起来，虽然电子游戏的出现极大的冲击了传统游戏，甚至完全占据了游戏市场，但桌游还是秉着传统游戏的道路不断地发展着，为那些喜欢传统游戏的人群提供新的产品，也正是因为如此，因为有着不同的受众和群体，才会有这种跨界合作的意义。

强调一下，本文说的是“电子游戏桌游化”，提及的都是先有电子游戏再有相同题材桌游的例子。

暴雪娱乐与FFG的深度合作

暴雪娱乐是众所周知的游戏制作商，旗下有两款影响世界的游戏，被业内无数公司模仿，就是《魔兽世界》和《星际争霸》，就在这两款游戏正在巅峰时段的时候，都授权美国FFG公司出版了桌游，这不得不说是一个大手笔。

在这两款游戏之前，FFG已经在2003年出版了《魔兽争霸》的桌游版，游戏模拟魔兽争霸的对战模式，玩家可以进行1v1或2v2的对抗战斗。在游戏中采集资源造兵、造英

雄，然后互相攻击。两年后，比《魔兽争霸》盒子要大上一倍的《魔兽世界》桌游版问世了，这一次游戏中的怪物和人物使用了非常具象化的塑料模型，让游戏看起来非常生动，游戏只截取了魔兽世界中东部王国北面的一片区域，玩家分成联盟和部落两方，每方最多可以3人，游戏的玩法与在电脑中类似，玩家可以完成任务，获得装备和经验，升级，学习天赋和技能，还可以去商店买卖药水和卷轴，两方人如果在公共区域遇到的话还可以PK，而最终任务是看哪方先打败大Boss，或者在30回合结束后，进行最终PK，谁赢谁获胜。游戏在任务职业、怪物设定、技能天赋表、任务名称和位置等等方面，完整还原了《魔兽世界》的内容，让玩家有一种在桌上打“魔兽”的感觉，而游戏的主要创新在对战的骰子环节，骰子分成近战、远程和防御三种，都是八面骰子，玩家要根据自己的技能天赋和武器投掷相应数量的骰子，再根据对方的数值判断哪些可以生效，然后造成一定的伤害，如果达到对方最大血量就可以杀死对方。

总体来说，这款游戏在还原度上相当高，但也被很多桌游玩家指责缺乏创新和游戏性，因此，这款游戏的销量不太理想，在玩家中的口碑也是五五开。也正因为关注了各个方面对于这个游戏的评价，两年后推出的《星际争霸》桌游版受到广泛好评，首先，模型更加精致了，而且为飞行单位模型加上了透明底座，这样显得更真实，其次，游戏在玩法上进行了全新的设计，游戏目标不再是消灭对手，而变成了抽取任务卡并完成任务，资源生产方面保持了原有的风格，玩家可以通过控制的资源数量，建造各种建筑物，生产各种部队。最后，战斗环节变成了卡牌驱动的模式，使战斗更具策略性，不像《魔兽世界》桌游版那样依赖骰子运气。这些改变让桌游玩家十分欣慰。更令人兴奋的是，随着这些游戏在电脑上的更新，他们的桌游版本也不断的推出扩充包，比如《魔兽世界》的“地狱火”，《星际争霸》的“母巢之战”，都证明了这些产品是有市场的。

除了这两款最知名的游戏外，还有非常多的游戏都出版了桌游版，这其中最早的就得说是红白机时代的《吃豆》了，这款在1980年推出的游戏，在1982年就有了桌游版，另一款著名的红白机游戏《金刚》也有还原度非常高的桌游版，看上去非常有趣。之后流行的电子游戏，比如《刺猬索尼克》《超级玛丽奥》《萨尔达传说》《宠物小精灵》等等游戏机上的游戏，都推出了桌游，而近几年的电脑游戏也层出不穷，比如《古墓丽影》卡牌游戏，《生化危机》的卡牌游戏，著名星际网游《EVE》的版图桌游和集换式卡牌游戏，著名大作《战争机器》的桌游，而就连现今流行的平板电脑游戏，也不乏桌游版，比如《愤怒的小鸟》《切水果》《植物大战僵尸》等等。

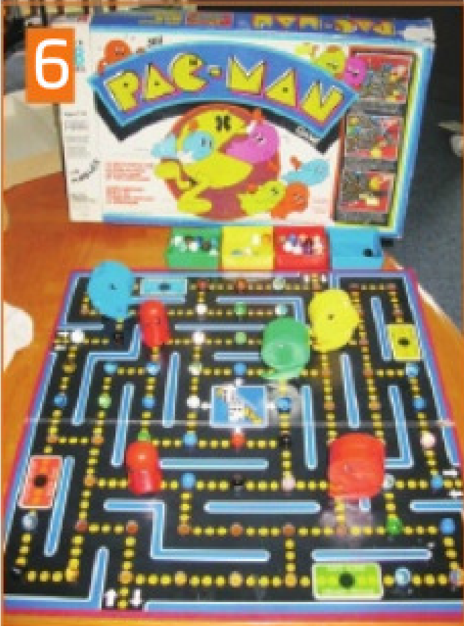
电子游戏作为游戏发展道路上的一个分支正处于高速发展的阶段，但传统游戏也并未停止不前，只是在国内的认知中断了几十年而已，我们可以看到电子游戏的独特魅力，但也感受到了传统游戏的生生不息，而这种合作，或者说是回归传统游戏的转化，不仅是一种商业上的合作，也有游戏本身价值的一种体现和证明，就算现在有绚丽的光电效果给与我们前所未有的视觉享受和真实体验，而未来还将有更多的游戏形式，但传统游戏那种朴素、真实、直观的游戏体验，则是人们之间交流、了解所不可或缺的一座桥梁。P







3.《古墓丽影》的桌游
4.《生化危机》的桌游
5.《Eve》的版图游戏
6.《吃豆》的桌游
7.《刺猬索尼克》的桌游
8.《超级玛丽奥》的桌游
9.《宠物小精灵》的桌游
10.《愤怒的小鸟》的桌游
11.《植物大战僵尸》的桌游
12.《塞尔达传说》的桌游
13.《金刚》桌游版

















桌游机制纵横谈/5

■北京 君子不器

机制五、工人放置（Worker Placement）

工人放置，大致可以如下理解：玩家通过分配工人指示物来确定执行哪些游戏中可选的行动，当玩家将所有工人放置好，进行统一的规划之后，才开始按照游戏规则规定的顺序依次执行相应的行动。

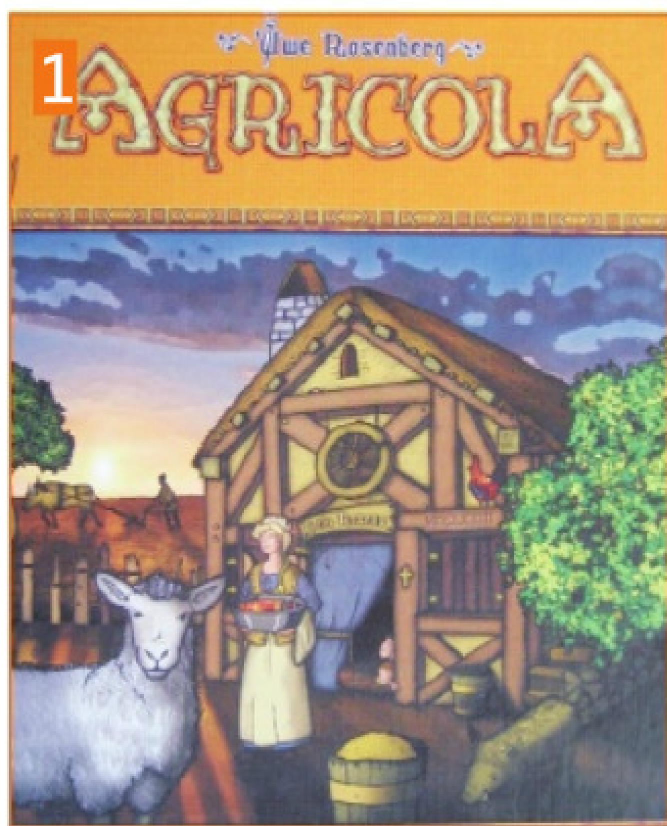
在经济建设或文明发展类题材的桌游中，较多的使用了这个机制，因为它可以模拟玩家作为一个管理者，如何合理的分配自己的手下（工人）去做各种不同的事情，比如采集资源、建造房屋、研究科技等等，从而尽可能快速地发展自己的城市或者国家，最终领先其他玩家，并获得胜利。

工人放置的表现方式

如同其他机制一样，根据游戏实际情况的需要，工人放置机制的表现也不是一成不变的，从放置顺序上讲，就分为同时放置工人和依次放置工人两种，而在这两种放置顺序下，还会有一些细节的区别，放到不同的桌游题材中，就表现出了自身的特点和优势。让同一种机制表现出更多的玩法。

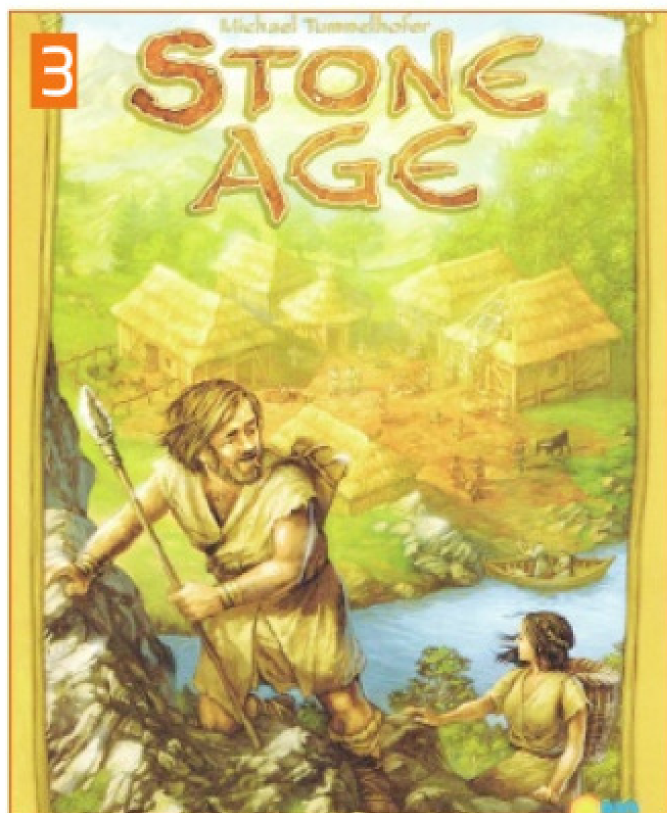
同时放置工人与同时选择行动有着相同的理念，玩家要同时秘密决定多个工人去做什么事情，都准备好后再展示，这种方式更多的是对自己行动的整体规划，有时需要较大的计算量和思考范围。

依次放置工人属于较为传统的表现方式，每回合，从先手开始，玩家轮流放置工人去行动点上，放置可能会持续几轮，当所有人都放置完后，再按特定的顺序执行相应的行动，每个行动往往只能被执行一次，或者有人数限制，所以在这种方式下，玩家要考虑每次放置的重要性和优先性，以及其他玩家对不同行动的需求，从而实现自己的所有计划，完美地安排好所有的工人。

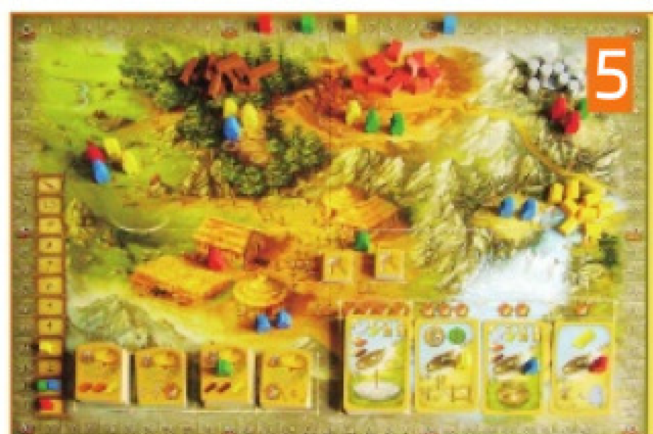


1.《农场主》
2.《农场主》的行动版
3.《石器时代》
4.《Dungeon Lords》
5.《石器时代》的图板









工人数量与行动数量之间的关系

在上上期介绍“同时选择行动”机制时，我们提到了行动点与行动之间的关系，而工人放置机制也存在类似的关系，并且比其有更多的变化，首先，工人的数量和行动的数量在游戏中都会有固定和不固定两种情况，而为了增强游戏的可玩性，不固定的情况较为多一些，这种不固定的应用，一方面体现了玩家自身的发展，工人增多，可做的事情增多，另一方面体现了游戏本身的发展过程，既可选行动增多，代表城市发展或者科技进步；其次，工人和行动的数量之间也存在着大于与小于的变化关系，而他们之间的数量差，也是游戏设计者需要权衡的一个重要数据，如果总工人数和总可选行动数接近，则会导致玩家可选性降低，冲突激烈，计算成分减少；如果总工人数和总可选行动数差很多，则会导致选择过于轻松，玩家间缺少互动，也减少了竞争和互相制约的策略成分，所以，在很多有较强策略成分的工人放置游戏中，两者的数量虽然会不断变化，但也会保持在一定的比率范围内，从而维持玩家选择行动的意义和价值，使游戏不会逐渐失去控制。

最后，两者之间的数量关系，也会侧面的体现出游戏是以工人为中心，还是以行动为中心，在以工人为中心的游戏中，往往行动多于工人，并且每个行动只能放一个工人，每个工人的意义就在于去执行一个行动，玩家所要考虑的是将工人派去哪些有价值的行动上。而以行动为中心的游戏往往倾向行动的重要性，每个行动可以包含多个工人，玩家看重的是去执行这个行动该派几个人。换一个角度说，前者是行动决定结果，后者是工人决定结果。比如，以工人为中心的某行动是放一个人获得三个木材，而以行动为中心的行动则是放几个人获得几个木材。下面，我们讲以这两种情况为主线，介绍一些实际的应用。

工人放置机制的应用

曾经的第一策略游戏《农场主》（Agricola），目前BGG排名第二

这是一款以经营农场为主题的策略游戏，玩家一开始有两个工人、两间房、一片地，然后通过派出工人来建设自己的的农场，玩家可以派工人采集各种资源（木材、砖、石头、芦苇、食物），可以建新房，生孩子（增加工人），建









5.《凯吕斯城》封面
6.《凯吕斯城》中的各种建筑物
7.《壁画》封面
8.《壁画》配件

围栏，耕种田地种植麦子和蔬菜，养羊，养猪，养牛等等，非常完整的表现了农场各个方面的建设过程，而游戏最后评分也是各个方面都会计算，玩家必须均衡发展所有方面，才能提高分数。

游戏在利用工人放置机制时，首先使用了不固定的工人数和行动数，行动数是随着游戏进行不断增加的，而且是每回合增加一个，而工人数的增加则是出现在5回合之后，使游戏有很强的节奏感；其次，游戏以工人为中心，通过放置一个工人可以获得很多资源或执行多个行动，游戏一开始只有两个工人，而根据游戏人数不同，行动的数量也只有11~17个，随着游戏进行，玩家最多可以有5个工人，而行动数则会随着回合增加，最后会有24~30个，这个比例是相对稳定的，如果玩家的工人数量不能随回合尽快增加，就会导致落后，而且最后每个工人也会算分，所以及时增加工人，是游戏获胜的重要条件。

新手们的石器部落训练营——《石器时代》

《石器时代》（Stone Age）是较为知名的新手入门策略游戏，玩家扮演一名石器部落的酋长，带领着自己的族人建设自己的部落，同《农场主》一样，玩家也可以在游戏中采集各种资源（食物、木头、泥土、石头、黄金），建房子，造工具，发展文明，甚至生孩子增加人口。游戏之所以称为新手入门游戏，是因为玩家在采集资源时并不是获得固定的数量，而是要扔骰子，这使玩家在计算上省去了很多精力，只能听天由命，从而放松心态，看淡输赢。

游戏采取的是不固定工人数和固定行动数的表现方式，这也使游戏没有进阶发展的游戏过程，降低了难度。但人数增加会不会导致行动紧张呢，答案是不会，因为游戏是以行动为中心。在采集几种资源的地方，玩家可以放置最多七个工人去采集一种资源（而每个玩家最多只能有10个工人），这就有了28个工人位，而且采集食物是不限人数的，再加上四个文明行动位和四个建筑行动位以及生产工具、生孩子和种麦子的行动，游戏总共可以放置工人的位置超过40个。而在游戏初期，玩家的总工人数最多也就是20个（假设四人游戏，每人5个），也就是玩家可以生产和从事的行动比较少，只有随着工人的增多才能有更多的收获和选择，因此，增加工人数量，也是玩家发展自己部落的一个重要部分和加速得分的重要保障。

工人放置机制的巅峰之作——《Caylus》（凯吕斯城）

在喜欢策略游戏的玩家中如果提到工人放置机制，粉丝最多的大概莫过于《凯吕斯城》，这款游戏属于高级策略游戏，随机成分基本为零。玩家在游戏中扮演14世纪的工头，带领工人去建设凯吕斯的城堡和凯吕斯镇。

游戏在流程上是标准的工人放置机制，既“收入”→“放置工人”→“执行相应行动”，然后下一回合。在工人放置阶段采用的是轮流放置和以工人为中心的理念。游戏中，玩家的工人数量是固定的，而行动数量则是由玩家主动增加的，这点也正是游戏的特色之一。游戏一开始，可以放置工人的地方只有城堡、特殊建筑物和公共建筑物，随着游戏的进行，玩家可以获取各种资源（木材、石料、食物、布、黄金），这些资源除了可以建造城堡换取分数和特权外，还可以用来建造新的建筑物，这些新的建筑物除了能提高分数外，更重要的是能成为新的选择，放置工人，执行行动等等，而建筑物本身又分成木质、石质、住宅和声望建筑物。这些建筑物需要逐级建造，从而让游戏变得有深度，让玩家可以感受到一个城镇发展的过程。游戏中建筑物功能的设计非常好，各有功效，但又不会影响平衡，市长和监工的移动也让游戏增加了更多的互动，使这款游戏变得几近完美无缺。

《壁画》——令人惊叹的德式典范

《壁画》（Fresco）是非常德式的游戏，它有严谨的规则设计、精致的美工、适中的策略、中度的游戏时间等等德式特征，它也是一款使用同时放置工人的工人放置机制桌游。在游戏中，玩家带领自己的画师（工人）去为教堂画壁画，每一回合为一天，首先玩家要决定几点起床，这将影响玩家工人的心情和一整天行动的先后顺序。之后，玩家要秘密的安排自己的所有工人（根据工人的心情，人数在4~6之间）这一天去做什么事情。事情有五种，买颜料、画画、打工、调颜料、娱乐，每种都可以最多放三个工人。所有玩家放好后再展示，然后依次执行每个事情。《壁画》之所以使用同时放置工人机制，其一是可以模拟玩家同一时间决定工人一天的工作，且是不互相告知的，其二是不会在决策上相互影响，进而影响玩家对工人整体工作安排的策略成分。

总结

根据以上的例子我们可以看出，同时和依次的区别也是静态博弈和动态博弈两种博弈的体现，而后者往往更难抉择，因为情况是在不断变化的。因此像《农场主》《凯吕斯》等游戏就要比《壁画》复杂的多，运算量和所要思考的变数，确实因为两种不同机制所呈现出的差异。

在众多使用此机制的游戏中，题材也是相当广泛的，比如建设地下世界的《Dungeon Lord》，建设葡萄酒庄园的《Vinhos》，模拟攻城战的2人对战游戏《Stronghold》，大航海题材的《Vasco da gama》等等，数不胜数，好的机制虽然会让玩家有好的体验，但与实际情况相结合，让玩家有真实的代入感，也是一款好游戏所必须具备的要素。

战锤系列桌面战棋游戏/3

■北京 白衍

在前两期连载中，我们对战锤系列桌面战棋游戏的基本情况及战锤40000和中古战锤的故事背景进行了介绍，战锤系列除庞大的故事背景设定外，其模型以精美的细节和华丽的涂装，也成为吸引玩家的一大亮点。在本期中，我们将为大家详细介绍如何制作一款战锤模型。

一、模型制作

制作战锤模型的第一步就是把模型拼装起来。现有的战锤模型有三种材质，分别是塑料、金属、树脂。依材质不同，其制作步骤和所需的工具也有所差异。

1.制作塑料模型

通常来说，在对战中需要大量使用的部队会以盒装板件的方式生产。这种盒装模型最大的特点就是零件丰富，往往一个模型会搭配多种武器和配饰，玩家可以自由选择。不同的组合方式决定了模型的战斗力和分值，甚至会使其成为不同兵种。

在本文中，我们选用中古战锤的斯卡文氏族鼠作为范例，这套模型可以组装出二十只鼠人，玩家可以为它们装备长矛或单手武器。此外，还可以额外购买投石索改件包，把它们改造成奴隶鼠部队。

在组装模型时，玩家可以先阅读说明书，选择自己需要的零件，再用剪钳把它们从板件上剪下来。这里大家需要注意的是，模型剪钳的刀刃与一般钳子不同，在剪零件时要把平面一侧朝向零件，这样才不会损伤模型。暂时用不上的零件可以统一存放，将来用于改造。之后用笔刀切除残留的水口，并刮去分模线，再用细目砂纸打磨平整。在用砂纸打磨时，依次使用400、800、1000目的砂纸可以达到更好的效果。



1.巫术王座　2.奴隶鼠　3.氏族鼠方阵　4.投石索改件　5.刮分模线　6.氏族鼠板件　7.剪取零件　8.用绿补土修补模型

处理完成后，把零件“假组”，也就是不用胶水，而用胶带或万用粘土把零件暂时组合起来，看它们是否吻合。尤其是中古战锤的部队，由于阵型密集，要避免模型的姿势互相干扰。同时还要观察哪些零件组合起来会影响将来的涂装，比如盾牌可能会挡住模型的手臂和脸，因此要把盾牌和身体分别涂装之后再粘到一起。

如果“假组”没有问题，就可以把零件粘起来了。一般的模型胶水，比如常用的田宫黄盖胶，都可以用于战锤塑料模型。这种胶水会溶解模型接合面，在两边零件上都抹好胶水，再将它们压紧，待胶水干透以后，把溢出的塑料打磨平整，这样就可以消除接缝了。

经过上述步骤，一个战锤模型就组合完成了，接下来我们要为它涂装颜色。除了这种部队套装，战锤游戏中的一些巨兽和战车也是塑料模型，它们的零件和细节更为丰富，制作也更加复杂，玩家要仔细阅读说明书后再动手。例如吸血鬼新出的战车模型，可以组成巫术王座与死亡引擎两种形态，其制作难度远超一般小兵。

2.制作金属和树脂模型

战锤世界中的英雄和特殊兵种一般会做成金属棋子，目前金属材质正逐步被树脂代替。这类模型在制作上比塑料模型略为复杂。当然，大体的制作流程和上述步骤基本一致，只是有一些额外工作需要注意。

由于金属和树脂的材质问题，玩家在拿到这些模型时通常会发现很多零件有变形。对于金属模型，只要轻轻用力把它们掰正即可，不过切不可反复掰动，那样很可能会把零件掰断。而树脂模型则要用热水浸泡，或是直接用电吹风加热，待模型变软再调整，然后等零件冷却，姿势就正常了。

此外，由于工艺问题，这些模型的结合往往不严密，零件间会出现较大的缝隙，甚至表面出现凹洞。我们可以用AB补土填充这些瑕疵，等补土干燥后再打磨平整。GW自家的绿补土很适合进行这项工作。

金属和树脂模型表面通常还会残留一层脱模剂，我们要用温水加中性洗涤剂浸泡它们，再用牙刷擦洗。清除脱模剂以后再为模型上色，可以让颜料更好地附着在模型上。

二、涂装教学

处理完模型零件以后，我们就可以为它们上色了。在上色前，我们通常要给模型喷一层底漆，塑料模型一般用消光黑喷罐，或是直接笔涂一层底色。金属模型最好先上一层金

属底漆，再喷一层细目的水补土，之后再上底漆，或是直接上色。

1.基本技法

涂装小比例模型是一项精细的工作，需要反复练习，长期积累，不断掌握新技法和涂装技巧。在这里我们先介绍一些基础技法，便于大家入门。

底色：将颜料与水1:1混合，然后直接涂抹在模型上，通常用于模型整体上色，或是为衣服、木材之类大面积区域上色。选择合适的底色可以让之后的上色事半功倍，比如皮肤和鲜亮的衣服往往要先用白色打底，而银色则要用黑色打底才会更亮。在上色时，笔尖上的颜料不可过多，一般抹两三笔再蘸就好了。

干扫：用画笔直接蘸少量颜料，然后在白纸上把颜料蹭掉，当白纸上几乎看不到笔痕时准备工作就算完成了。之后用笔在模型上反复擦拭，这样笔尖残留的颜料会留在模型上，尤其是细节突起的地方，会留下明显的颜色。这种方法常用于为模型添加高光。

洗渍：将颜料稀释到很浅，或使用专门的洗渍漆，用笔蘸较多颜料涂抹在模型表面，这样会在凹陷区域留下很多颜料。待水干后，这些区域的色彩会明显深于凸起区域。这种方法常用于为模型添加阴影。

渐层：渐层就是从一种颜色逐渐变成另一种颜色。通常在底色的基础上加入其它颜色，使其变深或变浅，达到色彩过渡的效果。

2.涂装实例

我们继续制作氏族鼠模型，流程图及图注见右——

依照同样的步骤涂装武器。

最后把零件组合到一起，并草粉装饰底座，一只氏族鼠模型就制作完成了。在制作时，我们在鼠人身体里嵌入了小块吸铁石，在肩膀里嵌入一截大头针，这样手臂就可以自由更换。把所有零件摆在一起看，感觉很华丽吧。



9.首先用混沌黑为模型上一层底色
10.用黑暗肤色干扫皮肤，干扫形成的颗粒感可以表现鼠人脏兮兮的外貌
11.用卡其色轻扫皮肤凸起部位和尾巴，形成高光
12.用黑暗天使绿为衣服上底色
13.用蝎毒绿干扫衣服凸起部分，用淤血红涂围巾底色，再用血天使红渐层做出高光
14.用秘银色干扫护甲，并用黑色洗漆洗渍盔甲缝隙
15.用骨白色涂牙齿，完善其他细节
16.一览图

三、工具和颜料

在上文中我们提到了很多模型工具，这些工具在一般的模型店中都可以购买到，而GW自家出品的工具价格会略高一些，大家可以自行选择。在涂装小比例模型时，最好选择专用的模型漆，这些漆大都为丙烯颜料，可溶于水、干燥快，且没有刺鼻气味。GW为自己的模型专门生产了Citadel系列涂料，这套漆里有很多特殊颜色，可以十分方便地为战锤模型上色。

鸣谢北京棋玩俱乐部为本文提供图片素材。

金恶魔奖

自1987年起GW就在英国本土举办每年一届的金恶魔奖比赛，参赛选手会带来自己最满意的作品，而这个奖项会授予模型制作涂装最精良的玩家。金恶魔奖非常鼓励创新，因此每届比赛上都会出现很多新奇的改造模型。这项赛事分为多个组别，能在所有分类中全部夺冠的选手更能获得一把五英尺长的“屠戮者之剑”。

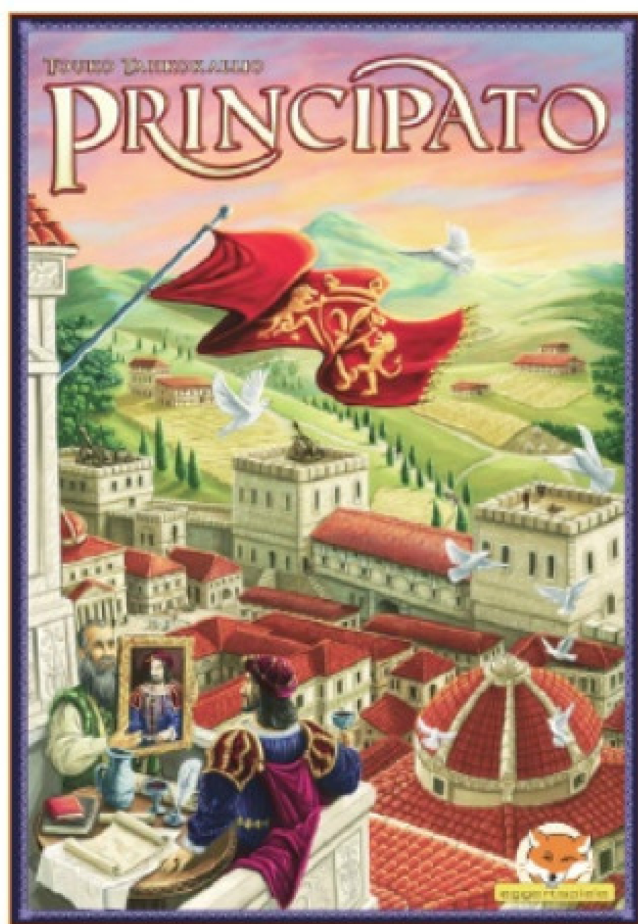
历经多年发展，金恶魔比赛也在世界各地分别举行。中国大陆在2010年开始举办，虽然颁发的还只是低级赛事的奖牌，但相信随着战锤在中国的发展，国人在家门口捧起金恶魔奖杯的一天并不会太遥远。



17.金恶魔奖杯 **18.**GW工具箱 **19.**模型涂装工具包 **20.**2011芝加哥金恶魔比赛总冠军获得屠戮者之剑 **21.**获奖作品

公国

●游戏名称：Principato ●中文名称：公国 ●游戏人数：2~4人 ●设计者：Touko Tahkokallio
●出版公司：eggertspiele ●出版时间：2011年



这是一款经营自己领地的游戏，游戏的背景是文艺复兴时期的意大利，玩家扮演一位大公，在自己的领土内发展自己的城邦，玩家可以在游戏中种田、建银行、招兵、收集各种艺术品等等，当然，最终目的是靠上述活动来获得相应的分数，分数最高者获胜。

游戏开始时，每位玩家都拿一张公国板，板上绘有农田区、城市区、城墙和宫殿区。然后每个玩家得到基础的同样配置：一个农田、一个农场、一个宫殿、一个银行，放在自己的公国板上，还有食物、钱和信仰块各一个，放在相应的位置上。每人还会得到2张基础行动卡和2张秘密任务卡。

之后，桌子中间根据人数摆开第一年的5~7张行动卡，作为可以交换的行动卡列，行动卡分为3叠，每一叠对应的是一年，然后游戏就开始了。

这款游戏使用的是行动点分配系统，也就是我们这期介绍的机制，每个玩家在自己的回合有两个行动点，每个行动点都可以从三种行动中选择一种：1.玩家使用一张手中的行动卡，如果行动卡包含交换标志，则在使用后必须和行动卡列中的一张卡进行交换，和哪张交换由玩家自由选择；2.玩家用手中的一张行动卡和行动卡列的一张卡交换，这主要是针对没有交换标志的行动卡，这类行动卡不能够使用后再交换，因为这就属于两个行动了；3.获取一个信仰块，放到自己的教堂区域内（最多存储三个），信仰块可替代粮食或者黄金块使用。玩家做两次选择后（可以重复），将行动卡列最先翻开的牌弃掉，从牌堆翻开一张新的，然后到下一个玩家，如此持续进行，当第一年的行动卡堆拿空后，第一年结束，进入军事算分阶段，每个玩家统计自己供养的兵力状况，按得分表获得相应的分数，然后进入第二年，之后进行第三年，三年后，玩家计算自己的分数，分数最多的人获胜。

在游戏中，主要的内容和行动都来自行动卡，行动卡分成几类，1.收获类：玩家可以获得食物或/和黄金,有些是固定数量，有些是根据玩家的农田和宫殿数量进行收获，但要注意，玩家必须有地方存储才行，多余的要扔掉（每个农场可以存贮两个食物块，每个银行可以存贮两个黄金块），2.建设类:可建造四种东西（农田、农场、宫殿、银行），农田和农场需要消耗黄金建造，宫殿和银行需要消耗食物建造。农田和宫殿是生产设施，农场和银行是储存设施。3.军事类：玩家可以拿取任意数量的军队片或雇佣兵片，也可以花钱买投石机。这里要说一下军事，因为每一年后要进入军事算分阶段，玩家的军队片或雇佣兵片必须有资源块（军队需要一个食物块，雇佣兵需要一个黄金块）才能算军事点数加1，没有的则减1，而投石机则不需要，是固定的军事加1。4.艺术品类：玩家可以消耗食物和黄金购买三种艺术品：雕塑、绘画、古籍，这些东西都有分数，即使是同种艺术品分值也是不同的，先买的人自然可以挑选分数较高的艺术品片。

玩家在游戏结束时，将自己的军事分、艺术品分、秘密任务分加在一起，就是自己的总分。下面解释一下秘密任务，游戏开始时每个玩家都会得到两张秘密任务卡，这个卡是不能让其他玩家看到，内容只有自己知道。卡上会有不同的任务，玩家在游戏中要努力达到这个目标，达到目标后可得到额外的分数。

这款游戏在设计上算是中规中矩，并无太多的创新，游戏内容上也只是两类资源、两类建筑相互关联，并不复杂，游戏根据三年中的行动卡可以分成、扩大生产、基础建设、收集艺术品这几个步骤，发展路线上变化不多，虽然在第二年和第三年中包含随机出现的军事算分阶段，但不太影响最后的胜负，因为军事上的分远没有艺术品的分高，也比不上完成秘密任务的得分高。正是因为如此，这款游戏也较为适合新手，属于入门的策略游戏，玩起来也不枯燥，游戏的弃牌机制同时也包含互相限制的小策略（想办法把下手玩家可能最需要的行动卡换到第一位，在自己的回合结束时就被弃掉了，这样下手玩家就无法换到），算是游戏的亮点。



1.各类艺术品片
2.食物块、黄金块、信仰块
3.可交换的行动卡列
4.玩家图板
5.玩家目前已~获得的分值，下面压的是秘密任务卡
6.宫殿、银行片、农田、农场片、军人片
7.玩家的两张基本行动卡
8.农田、农场的摆放处
9.军人片摆放处
10.艺术品摆放处
11.宫殿、银行摆放处

阵营领袖们的前世今生——联盟篇（上）

阵营领袖的叫法来自《魔兽世界》，这个不解释。理所当然，这些人物也出现在“魔兽卡牌”中，而且不止一次……让我们就来看看这些阵营领袖们的前世今生吧。解释一下“领袖指数”：根据卡牌的实用度设定的指数，1最低，10最高。主观性较大，有错误和纰漏的地方，万望高手达人们不吝赐教！

人类（暴风城）

安度因·乌瑞恩

《魔兽世界》60级满级的年代，人类阵营的领袖是这个不到10岁的小男孩，见了面就说“欢迎你，市民”“在暴风城还过的好吗？”“有我父亲的消息么？”，是个礼貌的孩子，看过小说和漫画的朋友，应该对他的聪明、机智勇敢、富于同情心和外交能力也有所了解。

在魔兽卡牌中文四版里，安度因的异能“其他友方人类可以护卫安度因”应该是从弗塔根公爵上来解释的，因为当时游戏里，弗塔根公爵在他边上站着，无论部落来攻城还是“黑龙的威胁”的任务，都是打弗塔根公爵（这也是第一版弗塔根公爵异能的来源吧）！虽然6费的高费用出一个4血的屁孩有着各种不稳定性，在对手回合中，很容易解掉他，但是如果能够让他顺利横置找人类盟军的话，还是很有杀伤性的，比如说他找个爸爸出来。



15版的安度因·乌瑞恩，在经历各种历险（国王归来、挑战黑龙公主）和危难（被茉艾拉·黑铁软禁）之后，安度因对自己有了更清晰的认知，他不会像自己父亲一样成为一个冲锋陷阵、英勇杀敌的战士，他身材瘦小、热爱生命、愿意帮助他人——于是他成了牧师……异能较自己父亲富于攻击性的“你操控的牌中，每有一种牌类别，敌方英雄和盟军便得到-1/-1”，变成了更具牧师特色的“每操控一个牌的类别，其他友方盟军得到+1/+1”，当然，鉴于他王子的身份，上个版本“其他友方人类可以护卫安度因”也相应得到了延续：“友方人类盟军均能对此盟军受到的攻击进行护卫”。

不过在崇尚进攻的卡牌游戏世界里，安度因的+1/+1，显然没有他老爸的-1/-1更有效，尤其是在高费用以后，各种清场手段的存在，加之本身就很难站住场，所以还是比较少有人用这张牌。

小结：鉴于效果很难达成，很少有人将其加入到牌组中。**领袖指数：**3

瓦里安·乌瑞恩

暴风城真正的国王，由于被黑龙奥妮克希亚迫害，曾经分裂成了两个人，一个好战，成了一个角斗士；一个趋于理性，在暴风城成为一个傀儡国王，被普瑞斯托女伯爵（其实就是黑龙奥妮克希亚）掌控（见漫画），最后在儿子安度因、竞技场三人行的帮助下，成功杀了黑龙MM，两个国王合二为一，上演了一把魔兽版的国王归来。



4版出的洛格什，就是国王的一个分身，被雷加·大地之怒编入到他的竞技场队伍，成为了一名角斗士，但异能依旧是大国王异能一种变种：“你队伍中每有一个竞技场盟军，敌方英雄和盟军在同洛格什战斗时便得到-1/-1”，在当时的环境中，如果打竞技场套路，配合幽灵虎宝宝、雷加等等，都有不错的实战效果。

10版大国王归来，这位饱经沧桑的大国王在游戏的70级满级年代末强势回归，他拥有的异能之前也提到过“你操控的牌中，每有一种牌类别，敌方英雄和盟军便得到-1/-1”，这种效果在后期无论清场还是直杀剩几滴血的苟延馋喘的敌方英雄，都是强效的手段，单兵作战能力堪称强大。

小结：姜还是老的辣，希望在今后的版本中看到新版本的大国王。**领袖指数：**7

伯瓦尔·弗塔根公爵

最后介绍一下弗塔根公爵，暴风城的摄政王，瓦里安和安度因的良师益友，毅然北伐诺森德，死于被遗忘者之手。

早期的弗塔根公爵异能是很强大的，但同时期有奥多尔声望6费的扛把子，让他的性价比显得更低了，但也是个颇有强度一张牌。



后来11版的弗塔根要塞公爵伯瓦尔就显得特别实用了，因为他的上场可以多拿一块地进场，而且地域的效果也有相当实力。现在职业包也复刻这对组合，相信今后会在许多牌组中见到他。

伯瓦尔的归宿：大领主弗丁亲手为深受红龙之火焚烧的伯瓦尔带上了阿尔萨斯的象征巫妖王的头盔，成为新一代的巫妖王。同样，WOWTCG中，暴雪嘉年华出了一张伯瓦尔版的巫妖王主宰英雄，异能什么的跟阿尔萨斯版无异，只不过这张更稀有。值得有收藏癖好的牌友收藏（有钱的话）。

小结：伯瓦尔是唯一成为主宰英雄的阵营首领，并且以之前的身份沿用到了C3.0环境（这点上，是各首领中绝无仅有的，吉安娜身份没有改变，还是塞拉摩的首领，所以不能算）。**领袖指数：**5

孤儿岩

■湖南 晚风过长街



孤儿不孤单，孤儿的英雄挥剑在闯荡，
孤儿不孤单，孤儿的英雄攀越了霍斯加高山。
结水成冰的银岸湖，我出生的地方，
我的英雄不惧鲜血流淌，
血流成河的银岸湖，我回不去的地方，
我的英雄在我梦中永远歌唱：
看啊，看啊，敌人的末日！
来吧，来吧，来见证英勇吧！

——节摘自吟游诗人克鲁·拜恩斯的《孤儿岩》

波丘克

这是一个秋末的傍晚，寒风扫过银岸湖，朝着镇子刮过来，波丘克·拜恩斯看了看瑟瑟发抖的松树叶，不由心生忧虑。冬天即将到来，湖面也快要进入结冰期了，这在往常倒也没什么，天际省气候本来就以严寒著称，但这个冬天却必然会给银岸带来灾难——这意味着风暴斗篷将对纽格拉要塞发动进攻。从帝国这方面的战争准备来看，处于纽格拉要塞外围的银岸镇，似乎并没有纳入他们的保护范围内，银岸附近没有任何修筑军事设施的迹象，自然也别想会有军队来保护了。

说起来，这场战争要追溯到很多年前。夏暮省的高等精灵们向统一了大陆的提图斯·迈德帝国开战，后来双方和谈，签署了白金协议：帝国被迫割让土地，并且不得再信仰高等精灵极端仇视的神灵塔洛斯。双方赢得了暂时的和平，但白金协议却在塔洛斯的忠实信徒——诺德人当中引发了强烈的不满。于是在数年前，一名叫做乌弗瑞克的诺德人刺杀了天际省的管理者“至高王”托伊格，乌弗瑞克自称龙裔，领导着他的诺德人军队“风暴斗篷”占领了天际省的东部，向帝国领地发动进攻，不久前他们拿下了支持帝国军的伊瓦斯泰德要塞，逼近了帝国重镇纽格拉。紧挨着纽格拉的银岸镇，刚好处在双方中间地带，随时都可能被燃烧的战火波及。

这狗娘养的军队，根本不顾我们的死活！波丘克心里暗暗咒骂。他背着一张木弓，提着一把钢斧子沿着银岸湖朝北边的山林走过去，最近这段时间祸不单行，这片区域几家人养的鸡和羊夜里失了踪，他想大概是山林里有狼或者什么野兽出来觅食了。说来也怪，他在银岸生活了好些年了，还从未见过这样的事情。波丘克只打算在山林边缘看看情况，夜里孤身一人进入山林里太危险了，他不会冒这个险。

他兜了一个圈，查看白天埋设的捕兽陷阱，不过并无收获。他曾经有过几年的狩猎经验，如果有任何野兽进入到他

的陷阱圈，都会留下蛛丝马迹。忽然，一阵像是软皮靴踏过碎叶的窸窸窣窣的声音传了过来，他敏捷的闪身到一株松树后，蹲了下去。没多久，林子里出现了一个人影，看来竟颇为熟悉，波丘克借着昏暗的月光定睛一望，发现这人竟是他的弟弟，贝伦·拜恩斯。

这小子几天前说要去东边的帝国大城佛克瑞斯探访个朋友，找个落脚点，以便战争来临前把全家都搬过去。但从佛克瑞斯回来的路是在东边，这小子怎么从北边的山林里冒出来了呢？

波丘克心生疑窦，但想了想，还是决定先不要惊动弟弟为好。贝伦看来有事儿瞒着他，兄弟俩向来感情深厚，这里面怕是有隐情。待贝伦的身影没入夜幕中后，又等了一会，波丘克才冒出头来，慢慢走了回去。

拜恩斯家住在镇子最北面，离银岸湖只有十多米远，这间房子是当年帝国人在银岸建立定居点时最早建造的一批。波丘克和贝伦的父亲盖德·拜恩斯还活着的时候，也是一名帝国军人，在帝国和高等精灵的战争中，他在落锤省战死，房子就留给了他的妻子和两个儿子，当时波丘克22岁，贝伦13岁。如今10年过去了，盖德的妻子早已病逝，波丘克是一个6岁男孩的父亲，贝伦还未娶妻，但仍然和哥嫂住在一起，嫂子伊丽丝多次说要给他介绍个好女孩，他总是以各种理由拒绝，这令哥嫂都感到无奈。

风越来越大，刮过湖面掀起了阵阵波澜，像是冬季已经提前到来。伊丽丝静静地坐在窗前，聆听着湖水发出的声响。她调皮的儿子克鲁在里间卧室，刚刚被哄进梦乡，丈夫波丘克自从吃过晚饭出门后，到现在还没有回来。她用冰凉的双手捂着自己的脸，一想起战争即将到来，他们一家可能被迫离开银岸，就觉得十分不安。相反，对丈夫巡视北边山林的事，她倒不怎么担心，丈夫有过三年的军旅生涯，又干过一阵子狩猎的行当，早几年转行当了铁匠，应付一两只野狼根本不在话下，再说银岸一带已经有很多年没有野兽出没过了。哎，参军前的波丘克，可是个粗心、懒散的男孩子呢，想到这里，伊丽丝又禁不住轻轻笑了起来。

她记得很清楚，她是在16岁生日那天认识比她大两岁的波丘克，就在见面的那一瞬间，她对那个英俊的男孩产生了莫名的好感。他们只用两天就成为了恋人，不久波丘克就被迫离开她去服兵役，他请求她等他三年，她答应了，三年后他平安回来，又过了一年后，两人举行了婚礼。现在想起这次导致他们离别三年的兵役时，她仍然觉得不满，尽管她和波丘克在三年再见后是那样的激动、那样的忘情，尽管这次兵役把波丘克改造成了一个成熟得多的男人。16岁到19岁，也许是一个女孩一生最美丽最璀璨的时光吧，然而，自己却是在充满担心和恐惧的等待中度过的。她痛恨战争，痛恨那些发动战争的政客们。如果不是因为那么多战争，世界上又怎么会有兵役制度呢？如今她和所有银岸镇的女人一样，都知道战争已经迫在眉梢……

就在伊丽丝沉浸在回忆中时，钥匙拨动锁眼里勾环的声音响起，敏锐的她欣喜的从椅子上站起来，丈夫回来了。

出乎意料的是，进门的是贝伦。贝伦看到嫂子，有些不好意思的说道：“伊丽丝，在等波丘克吗？我可是带着一个好消息回来咯！”

伊丽丝很喜欢这个能说会道、性格开朗的小叔子，也不由露出一丝喜色：“这么说佛克瑞斯那边弄妥啦？”

贝伦走到燃着的火炉边，把背着的包袱放在桌上，搓了搓冻得通红的双手，坐了下来。“是的，我的朋友索拉夫在那边开了一间店铺，他有间空着的大房子，答应让我们租住，随时过去都可以。还坚持说不要租金呢，可是这怎么行，租金我们是一定要付的。我和波丘克以前就商量好啦，过去后就继续开铁匠铺，这年头，这行总是需要人来做的。”

“太好了，索拉夫真是个好人呢。你辛苦啦，这么晚回来，想必饿坏了吧。”伊丽丝打开橱柜，取出几片艾达乳酪和一瓶阿尔托酒，盛在桌上的木盘里。

“波丘克不在吗？”

“你不在的这几天不知道哪里来的野兽，叼走了我们养的鸡，他今天一大早就去北边山林那布置了几个捕兽夹，这会儿去检查成果了，我看就快回来了，回头你们哥俩好生聊聊以后的事。”伊丽丝拿着割肉刀在火炉烤架上切着鸡胸肉，没有注意到小叔子轻微地皱了皱眉头。

她把鸡胸肉切成条状，浇上调料汁，贝伦一边吃一边赞美着嫂子的手艺。这时候波丘克回来了，他若无其事的给了贝伦一个拥抱，兄弟俩说笑着凑到一起喝酒聊天，谈着准备什么时候搬到佛克瑞斯去、以及开店的事，谁也没有表现出什么异样来。说起贝伦的好友索拉夫，波丘克也是认识的，那是个金发的诺德人，很开朗而且健谈，他和弟弟布伦德开了个杂货店，在佛克瑞斯生活了好一段时间了。尽管风暴斗篷的领袖乌弗瑞克号召天际省所有诺德人都加入他的阵营，但这么些年过去，不少诺德人都在帝国的统治下安顿了下来，和其他族群的人通婚的诺德人多的是，他们也不再只是信仰塔洛斯神，信仰其他神灵的也颇有人在。总之，看起来白金协议并没有触怒所有的诺德人，也没有令所有的诺德人感到必须要改变生活现状，投身到战争中去。佛克瑞斯作为天际省最重要的城市之一，防范严密，风暴斗篷要打到那里去，怎么想都觉得不太可能。而佛克瑞斯前面的纽格拉要塞易守难攻，冲击这道屏障对风暴斗篷来说也是非常困难的。想起来，虽然离开银岸会令人伤感，但佛克瑞斯确实是一个很好的落脚点。生活总是这样子的，还得向前看。

既然事情定下来，就得提前做好准备，眼看着这气温急转直下，说不定什么时候风暴斗篷就会打过来，他们虽然不攻击平民，但一旦银岸被控制，要想通过纽格拉要塞进入佛克瑞斯只怕就再无可能。早一阵子波丘克就不再接活计，这几天连修补马蹄铁、打磨器具这类小活儿都停掉了，铁匠铺基本就处于关门状态，他得尽量把铺子里的存货处理掉，银岸最近风头紧，有些人已经准备离开，但仍有一部分老居民和诺德人准备迎接风暴斗篷的到来，毕竟塔洛斯神的信徒也不仅仅只是诺德人而已。事实上帝国内部对国王接受白金

协议也一直颇有微辞，信仰的事先不说，割让土地的确让部分向来骄傲的帝国人感到颜面扫地，尽管大家都知道，当时帝国已经难以抵抗高等精灵的进攻，国王也是迫不得已。这些年好不容易有了复苏迹象，又蹦了出来个自称龙裔的家伙乌弗瑞克，天际省当真是难有长久的安宁。

次日黄昏，两兄弟顶着寒风走进了镇西头的“美味鲈鱼”旅店，晚上两兄弟都在的话，就来这里和朋友们聊聊天，顺便听路过的商旅们传播各种道听途说或者“亲身经历”的奇闻异事。一群人围坐在旅店前厅里矩形的炭火盆边，渔夫身上的腥味儿、矿工身上的汗臭味儿和烤肉架子上食物的香味儿、诺德蜜酒的醉人味儿融合在一起，形成了一股天际省小村镇独有的奇异味道。大城市的人对此会很不习惯，但这对靠养鱼和采矿为生的银岸人来说，却是亲切而又熟悉的。

“我保证这是个惊人的消息！今天中午我才从维恩那里听说的。”长着一个大酒糟鼻的老酒鬼丹特，正在火盆边上操着他那含糊不清的破嗓门海侃。这是“美味鲈鱼”最常见的场面之一，老丹特是一个上了年纪的帝国人，儿子维恩在纽格拉担任长官埃文斯的副手，因此他经常能搞来一些“内部消息”，用作惹人注意的谈资，换几杯酒喝。不过那些消息到底是真是假，大家并不是太在意，毕竟这是个兵荒马乱的年代，能每天在这里喝点酒、听人吹吹牛，也是一种快乐。如今还留在银岸的，都是一群很容易满足的人。

“丹特叔叔，这消息到底能有多么惊人呢，真是令人期待啊！”贝伦端起大酒杯，满脸微笑，挤到人堆里，挨着老丹特坐下来，“敬勇士维恩的父亲、银岸的发言人一杯！”人群里轰笑了一声，男人们纷纷朝老丹特举起手里的酒杯，杯盏相碰，好不热闹。波丘克也靠了过来，坐在火盆边的一张桌子边上，饶有兴趣的看着老丹特，等着他开口说出那个消息。

老丹特清了清嗓子——尽管这么做也没有什么分别——但是他喜欢这么干，这能让他在开口时获得更大的满足感。“我们的勇士，我的好儿子，曾孤身一人搏杀剑齿虎的维恩，今天中午告诉我，纽格拉到溪木镇的这条路上发生了不得了的大事！”

人群里很识相的发出了惊讶的叫声，老丹特环视四周，裂开嘴笑了笑，继续说道：“一个住在溪木镇的杂货商，好像是叫瓦胡斯还是什么……你们看我这记性，一时想不起来了……”有人喊道：“瓦勒瑞斯！”老丹特不住点头道：“对对对，是瓦勒瑞斯，就是这个名字。他早些时候来纽格拉办点事情，也就是送点什么货过来，我看无非也就是点药材原料之类的，你们知道的，最近纽格拉和海尔根对这些东西需求很大，毕竟要备战嘛。”

波丘克笑着摇摇头，老酒鬼就是这样子，说个事儿半天也扯不到点子上，有时候听他说什么事真是能把人急坏。不过波丘克很能容忍老丹特，他爸爸老盖德当年和丹特关系相当不错。

老丹特歇了歇，吞了一大口蜜酒，然后说道：“这瓦胡斯……呃，瓦勒……瑞斯，他在事情办完之后，拿了钱就赶着马车准备回家去。结果这路上发现了件大事。我看哪，他可能是喝酒喝多了，路上憋急了，就跑到路边的小树林里面去小解……”这时有人说笑道：“老酒鬼你以为别人都和你一样整天抱着酒瓶子啊。”

“别打岔！重要的部分来啦！”丹特不满的挥了挥手，“结果他在草丛里发现了一样东西，你们猜猜那是啥？”

一个带着鹿皮帽子的男子尖叫道：“我猜一定是没穿衣服的女精灵！”他的话得到了几声欢快的口哨响应，老丹特却啐了一口：“看你小子那德性，满脑子除了女人就不想别的事！那不是什么裸体女人，是个大男人！”

那鹿皮帽又故意怪声怪气的打岔：“不是女人，当然就是男人，老丹特这不废话嘛！”人群又轰笑了一声。

这回老丹特也不理他了，继续说道：“瓦勒瑞斯一看，是个帝国士兵，侧着脸趴在地上，身上好多血，他吓了一大跳，裤子都忘了拉好就尖叫着跑开了。可是跑了几步，他又觉得不妥，这人到底是死是活呢？也亏得他这么一想，回头仔细一看，人还没死呢！他连忙把人给扶了起来，弄到车厢里，把马车给赶回了纽格拉。结果埃文斯长官一看，哎呀，果然是他的手下，这不是刚派到雪漫公干的人吗？”

听老丹特添油加醋的说到这里，人们开始交头接耳，议论纷纷。埃文斯派人去雪漫，这大家都明白是为了什么。雪漫是中立城市，其领主巴尔古夫的贴身护卫霍隆格纳和埃文斯私交甚笃，埃文斯此番派人去就是当说客的，希望在风暴斗篷攻击纽格拉时，雪漫能站在帝国一方予以帮助，至少不要站到帝国的对立面。结果派去的人在路上遭到埋伏，仅有一名士兵逃出，目前还不知死活，风暴斗篷当然不愿意看到雪漫倒向帝国军，看来，他们有人潜伏在帝国内部。



议论的人堆中只听一人大声说道：“丹特叔叔，这可怜的士兵活下来了吗？”波丘克闻声望去，是贝伦。他一直在旁听，没有喝酒，也没有参与议论。

“这个嘛，留待下回再说，维恩回来还会有

新消息的。”老丹特满足的叹了口气，也不理会众人发出的嘘声。

不久后围坐火盆的人们渐渐散去，波丘克和贝伦也起身离开。在回家的路上，波丘克试着和弟弟讨论今天的这桩新闻，不过贝伦看起来兴致不高，不过出声应付下，全然不像平常一样健谈。波丘克也就不作声了，两人一路无话，回到家里，早早就上床休息。

贝伦

一觉醒来，窗外的日头已经很高了，贝伦想起昨晚辗转反侧，迟迟未能入睡。老丹特说的那桩事，像条毒蛇般盘桓在他心里，令他压抑得难以呼吸。那个士兵到底是生是死？他必须要知道答案，马上就要知道。这件事不能等，他等不起。他们一家，都等不起。

他匆匆出了门。之前嫂子告诉他波丘克一大早就出门办事去了。哥哥铺子里确实有很多东西需要处理，上次他还说起要把多余的器具送给留守镇子的朋友们呢。哥哥出去了也正好，现在面对哥嫂，他觉得心虚，不安而又愧疚。

贝伦朝着镇子南边而去，老丹特的家，就在南边药剂店的边上。老酒鬼生活没什么规律，向来不分日夜，在酒桌边上聊上一宵也是常事。由于近来形势紧张，他儿子维恩大部分时间都不在家，如果他还在酣睡，只怕很难叫得醒。

敲了好一阵子，贝伦把门拍得越来越响，里头终于有反应了。“丹特叔叔，是贝伦。”在一阵含糊不清的嘟哝声中，门打开了，丹特眯着眼看了看外面，让贝伦进了屋。

“小伙子你多久没来看老丹特啦？”丹特拨亮了火盆，示意贝伦坐了下来。

贝伦挤着眼睛笑了笑：“这不来了嘛。”丹特伸手去摸桌上的酒瓶，贝伦却从腰边摸出了一瓶蜜酒，“佛克瑞斯的葡萄酒，丹特叔叔来尝尝。”丹特哈哈大笑接了过去，拧开盖子对着瓶口就直接喝上了。

“丹特叔叔昨天说的那件事可是留了尾巴哪，想起这般轰动性的大事情，我一晚上都没睡好，胃口被您给吊着，今天就特地跑来，想听您讲完。”

“也没什么好说的啦，不都讲得差不多了嘛。”老丹特眯起眼看着贝伦，红鼻子亮得像要滴出水来。

“哦，是吗？那么，那个可怜的人……他挺过来了吗？”贝伦低头拨弄着炭火，漫不经心的问道。

老丹特却不回答，只是盯着贝伦笑眯眯的看。贝伦被看得有点不自在，勉强笑道：“您这还卖关子？”

“孩子，老丹特跟你开门见山了，我可是看着你长大的，在老丹特面前说实话不会有危险。”老丹特一仰头，喉结上下滚动，又吞了一大口。

贝伦心里一惊，道：“丹特叔叔这话，我实在是不明白。”

“有些事情，别人不知道，但老丹特知道。这是秘密。你早些时候去镇长那里领了过纽格拉要塞的文书，走的那天，正好是维恩当班。”说到这里，老丹特直视着贝伦的眼睛，之后语调变得缓慢，像用了很大力气和决心才能说下去。“维恩告诉我，那天他并没有看到你通过要塞，这段时间的通行文书里也没有你的记录。孩子，你跟老丹特直说，没去佛克瑞斯，究竟去了哪？”

这一番话让贝伦感到背上寒毛直竖，如坐针毡。秘密之所以是个秘密，就是因为没有他人知道，而他的秘密，现在已不能算是个秘密了。

贝伦长叹了一口气，头靠在了椅背上。他咬着嘴唇，似也下了很大的决心——把这件事说出来，确实需要下定决心。

那日他出门向西去佛克瑞斯，但在出镇子后，折向了北边，绕过一片松树林后拐向了银岸北面的山林小道里。这条小道的出口离一处山地很近，那地方唤作孤儿岩。小时候，贝伦常跟着波丘克和其他镇里的孩子去那里攀岩，对那一带比较熟悉，不过在波丘克去服兵役后他们就再也没去过了。后来，听镇民说，孤儿岩变成一处非常可怕的地方，一个鬼婆不知何故占据了此地。曾有几名冒险者结伴去那里查证鬼婆传说的真伪，但去了后就不见回来，之后官方也出动了人去调查，结果一样。贝伦知道，鬼婆确实是存在的——因为这恐怖的老巫婆就死在他们手上——他们一共七个人，有老练的战士，也有精通奥术的巫师。

他们都是“风暴斗篷”。

孤儿岩真正的秘密不是鬼婆，而是鬼婆住处下面的一个隐秘的山洞，这里面是一个狼窝，这些狼被鬼婆当作宠物使唤，鬼婆被消灭后，它们的巢穴也被风暴斗篷占有当成秘密据点——少数狼逃了出来，银岸的家畜遭袭应该就是这些狼所为。那几天贝伦和他的同伴们收到了埃文斯的使者即将奔赴雪漫的消息，于是就在半路截杀了他们——一共九人，但贝伦万万没想到有一人居然没死，而且被路过的商人救下。如今这名幸存者回到了埃文斯身边，他一旦醒来，开口说话，贝伦就可能被下达通缉令——作为帝国人，这可是通敌卖国的罪行。

“孩子……你啊！真的做出了这等事！你去佛克瑞斯镇上很多人都知道，维恩那天回家告诉我你并没有通过要塞时，我就觉得奇怪，昨天我听说使者遭遇袭击，就有意到‘美味鲈鱼’说给你听。如果真和你有关系，你就一定会来找我。”老丹特长叹，一手扶住贝伦的肩膀，他感到老盖德次子浑身都在颤抖，“孩子，你和老盖德一样，都是塔洛斯的忠实信徒，这一点我清楚得很。老盖德要是还活着，白金协议这样丧权辱国的条约一定会让他暴跳如雷，拿剑拼命。但是你比老盖德还鲁莽！你这么做，是把你哥嫂一家人逼向绝境！”

贝伦闻言，内心一震，不禁眼眶温热。老丹特说的一点也没错，他谎称去佛克瑞斯，原本是不想让哥嫂担心，但事情的发展大大出乎他的意料，纽格拉的通行文书记录成了他无法解释的疑点。如果被埃文斯查出真相，不但他自己要上断头台，他哥嫂也必然无一幸免，甚至包括六岁的侄子克鲁！

他打小就和父亲一样，信仰塔洛斯。波丘克只是受了点父亲的影响罢了，当过军人、猎人、铁匠的哥哥也信仰其他神灵，但贝伦的信仰是执着和狂热的。佛克瑞斯的索拉夫兄弟正因和他有着相同的信仰，才成为至交。白金协议严禁天际、落锤等省份继续信仰塔洛斯，不光是遭到众多诺德人的强烈抗议，也引发了其他族类信徒的不满。信仰的自由被政治条款扼杀，这是贝伦绝对无法原谅和容忍的事。而在帝国军与风暴斗篷的对峙中，贝伦对帝国军的骄横傲慢、贪污腐化的现状也深感不满，即使是紧挨着纽格拉的银岸，帝国军队都不重视，在那些政客眼中，统治下的平民岂非一如草芥？在为自由和信仰而战、为平民而战的信念推动下，贝伦最终在索拉夫的推荐下，秘密加入了风暴斗篷，走向了帝国的对立面。

他伏击埃文斯的使者时，并没有想到会有这么严重的后果。他十多岁就失去了父母，若非和哥哥相依为命他岂能有今天，但如今他正一手把哥哥的幸福家庭摧毁，逼着他这一生中最亲爱的三个人走向逃亡之路。

家人和信仰，何者更重要？

贝伦心里一瞬间冒出了这个问题，他无法抉择，无法解答。这两者都是他视为比生命更重要的事！

就在他埋头自责之际，另一只大手搭上了他的肩膀。

“我不怪你，不管发生什么事，我都不会怪你。伊丽丝和克鲁也一样。”

贝伦大惊，一抬头，就看到了波丘克，一刹那他几欲疯狂。哥哥的话更令他深感无地自容。

“你回家的那天晚上，我正好在检查陷阱机关，看到了你从山林里出来。我也和老丹特一样，有所猜疑。我已经考虑了最坏的结果，也做好了所有准备。你永远都是我的贝伦，永远。我们会一起离开银岸。”

波丘克的声音镇定平和，就像在描述全家出门旅游计划一样。贝伦再也控制不住自己，抱住哥哥大声痛哭起来。在哥哥面前，他还是个孩子。他需要这宽厚有力的怀抱带来的温暖，亲情这一刻对他而言，远胜过天上的神灵。

波丘克拍拍贝伦的头，扶着他的肩膀，用很轻微的声音说道：“我们回家准备，马上离开这里。”

老丹特把残余的蜜酒洒到火盆里，火焰激烈的燃烧着，发出噼里啪啦的声响，火苗蹿起老高，他整个人在火光里都变得通红，他的声音也同样轻微：“老丹特的马车随时都可以出发。我很快会把车停到湖边。波丘克，你可不能拒绝一个老朋友的帮助。不然将来见了老盖德，他可要跟我翻脸啦。”

“我代表老盖德全家人，谢谢你，老丹特。到时候车头朝东，我们将从东面离开。”波丘克看着发亮的大红鼻子，笑了笑，拍拍贝伦的肩膀，两兄弟一起出门回家。

对贝伦来说，除了自己的心情外，没什么需要收拾准备的，回到家，他就钻进了自己房间，害怕看到伊丽丝和克鲁的眼睛。看到哥哥把嫂子拉到房里说着什么，贝伦把门关上，靠住门，想着待会出逃可能遇上的各种情况。

不久后，伊丽丝敲响了他的房门，他开门后，伊丽丝给了他一个紧紧的拥抱，她什么也没有说。什么也不必说。一个拥抱胜过了千言万语，他紧张的情绪在这个拥抱里得到了放松。

6岁的侄子克鲁跑了过来，举起双臂，要贝伦抱起来，他照做了。克鲁贴着他的耳朵，稚嫩的声音传进来他的脑海，打消了他所有的不安：“爸爸告诉我，贝伦叔叔做了一件了不起的事，是和爷爷一样的英雄。我的英雄，你会把这件了不起的事从头到尾告诉我吗？”

“会的，宝贝，我很快就会。”贝伦又一次哭了。但他偷偷抹去了眼角的泪水。他心中的悔恨和迷乱，在拥抱克鲁小小的身躯时，得到了彻底的解脱。

波丘克拿出了四件衣服来，家人一人一件，是上等的犀牛皮制作的镶边皮衣，胸口和腹部装有轻薄但坚硬的合金护甲片，他们把这件护身皮衣穿上后，再套上防寒的厚毛皮大衣。贝伦还得到了一把锋利异常的乌木短剑，这种材质的武器很贵重，材料也很难寻，波丘克从未对外贩卖过，也不知道他上哪里弄来的乌木矿石，就贝伦所知，银岸的矿洞里是没有乌木的。很明显，在这个战争年代，波丘克对可能发生的一切危机是早有准备了。

一切都弄妥当之后，波丘克把贝伦拉到一边，压低了声音说道：“北面的山林小道已经不能走了，我今天大清早就去查看了上次布下的陷阱，有数十名士兵进入了北边那条小道，其中包括埃文斯，他的新靴子是上个月我帮他做的，留下的底纹一看就知道是他。我相信他已经得到了孤儿岩你们据点的情报，那个士兵应该醒过来了，但他肯定不认识你，埃文斯只是怀疑凶手可能在银岸，并不知道到底是谁。我们走南面，那条路被山石封掉了，埃文斯应该想不到我们会走那里。南路被封堵的那里有一个凹洞，我在那里顺势挖了个小洞，做了点掩饰，仔细看看能找得到，那可以容人通过，本来是提防战争突然爆发后用的，现在正好派得上用场。”

贝伦对哥哥的周全准备暗暗叹服，低声道：“你不是说要走东路吗？”

“埃文斯既然都安排人守住了去孤儿岩那条路，东路直通风暴斗篷领地，沿途肯定设有埋伏。何况，现在知道我们要举家出逃的人，不止你我。”波丘克的声音听来不带一丝感情。忽然举家迁离，等于自证嫌疑，埃文斯必然会将他们悉数拿下。

“你是说丹特叔叔……”

波丘克打断道：“你知道解维恩这个人，他不会错过任何晋升机会，做埃文斯的副手不会是他的目标，他野心大着哪，我看他还没有把你没去佛克瑞斯的事情报告给埃文斯。有些事，老丹特可能做不出来，维恩可是做得出来。时间很紧，现在不能多说了，准备动身吧。”

维恩早就知道贝伦并没有去佛克瑞斯，难免有所猜疑，直接抓捕的话证据还不足。但只要有了证据，那就是大功一件，他再往上晋升的话……今天可是向老丹特和盘托出一切了——懊丧的情绪一下子又回到了贝伦心里，他到底

还是太年轻，缺乏经验。虽然他不相信老丹特会出卖他们，但维恩呢？他毕竟是老丹特的儿子。今天哥哥能藏在房内听自己说话，难保维恩就没有藏在另外一个房间里……想到这里他不由得浑身发颤。

他透过窗朝外看，天空中飘起了鹅毛般的雪花，这是今年冬天的第一场雪，来得比平时更早。看来这个冬天会非常寒冷，而这种寒冷将随着风暴斗篷的猛烈进攻而倍加到帝国人身上。风雪中依稀看得到，老丹特的马车停在了湖边。老醉鬼时常做一些稀奇古怪的事，这么冷的天他还驾着马车出门也不会让人感到奇怪。按照波丘克的计划，他们先坐上老丹特的车，在拐弯进入东路时，趁着马车减速，贝伦和伊丽丝带着克鲁跳车，留下波丘克一人在车上，东路入口那里有一处马厩，贝伦他们换马走南面出镇，然后双方在约定的地头会面。虽然贝伦反对这个计划，要求和波丘克互换，但是波丘克坚决不答应。



贝伦也想过全部跳车的计划，但一旦老丹特发现车厢内无人应声，一切就可能弄巧成拙。

"如果帝国方面想要拿下我们，我们不可能全身而退，牺牲难以避免。但也许我们赶在了他们前面。无论如何，你要和克鲁一起活下来！"这是贝伦在车厢里听到哥哥说的最后一番话，他觉得这是生离死别的宣言，哥哥和嫂子都已经做好了最坏的准备。

就在靠近东路时，马车开始了减速，波丘克打开了车厢，向家人示意。贝伦要伊丽丝和克鲁先跳，两人跳下去后，贝伦对着下蹲的波丘克猛的踹了一脚，重心前移的波丘克毫无防备，也滚下了车去。贝伦对着又惊又怒的波丘克抛了个飞吻，然后关上了车厢。积雪地，波丘克无论如何也跑不过马车。

老丹特的鞭子敲了下车厢，贝伦打开小窗，风雪忽地灌了进来，呛了他一嘴。"拿瓶烧酒给老丹特！风雪太大顶不住啦！"

老丹特的车厢里，自然少不了酒，贝伦挑了瓶温热的递了出去，这老家伙在酒方面真是准备周到，出门前还特地温了好几瓶。也不知他别的事是不是也筹划得那么周到？

说起来老天也在帮他们，这么大的雪，地面很快就积累了厚厚一层，从车上跳落下去几乎就没发出什么声音。

贝伦沉思起来，就像哥哥说的那样，镇东出口肯定有帝国士兵会拦下马车。埃文斯既然亲自去了孤儿岩那条路，一心盼望晋升的维恩就很可能就在东面。维恩会毫不犹豫的出卖任何人，甚至包括他老子。贝伦对此并不怀疑。他又仔细回忆南路拐弯处的那个凹洞，那个拐口比较狭窄，原先两边都是山，在伊瓦斯泰德落入风暴斗篷手中后，镇长就把那地方给炸塌了，山石完全堵住了出路，说起来，在凹洞处打个出口确实是有可能的，但这要花费不少时间。最危险的东路出口非常宽敞，除了修墙驻兵外，别无他法防守，但埃文斯既然不管，镇里也束手无策，届时只能任由诺德人大军冲进来。这场大雪一下，相信伊瓦斯泰德方面的风暴斗篷很快就会出兵，他们早就已经准备好了。诺德人天生对寒冷有很强的耐受力，这种天气对他们十分有利。

银岸不设防，风暴斗篷攻克纽格拉也只是时间问题。这个冬天一过，天际省南部的战局会有明显改变。就在贝伦憧憬未来战况时，马车忽然有了明显的减速。

贝伦把乌木短剑握在手心，另一只手扣起一把飞刀，藏在袖子里，拨开小窗朝外看了看，前方有一群帝国士兵，怕有二十多人，他们正在大喊"停车，都下来"，路口处还放了一排栅栏，马车硬闯是不可能的。

贝伦下了车，帝国士兵立即围上来，作势要捆绑他。他朝后连续几个翻滚躲开，大喊："你们这是干什么？"

一名帝国军官大声呵斥道："见了埃文斯长官你再解释，我们只管抓捕！"

贝伦迅速扫了一眼四周，他没看到维恩，心里一沉。而老盖德的多年好友发现了车厢里就他一个人，正眯起眼来看着他，大鼻子闪亮着奇异的红光，那表情也不知是恼怒，还是嘲弄。

一切都清楚了。

风暴斗篷绝不退缩，迎着所有艰难，奔向那自由日子！

贝伦手腕一抖，飞刀落入手心。刀锋般的风刮在他脸上，激起了一股豪迈之气，他面对着步步逼近的帝国士兵，高声唱起了风暴斗篷中非常流行的一首歌来："英雄、英雄，勇者无惧，看啊，看啊，他是龙裔。诺德记忆，吼声回归。终结邪恶，敌人的末日……"

——我的命运，就在此地，就在此时！塔洛斯！来吧，来见证我的英勇吧！

游戏心情
纠结个啥

■北京 digmouse

曾经在过年放假前给自己定下假期补游戏的目标：打通《杀出重围——人类革命》、《雷曼——起源》和《黑色洛城》，结果可想而知：全部烂尾了。这里面除了过年7天这家那家亲戚四处跑花去了不少时间之外，另一个原因嘛，则是7天玩下来，越玩越纠结。

我这人其实就挺纠结的，“纠结”这词现在已经从单纯的形容困惑和混乱，演化到了形容进退两难、不心甘情愿，乃至是一种生存状态的体现。而对于玩家来说，大概可以形容想买某个游戏舍不得钱包，想玩某个游戏下不了手，又或是面对游戏中的某些选择进退两难。而对我来说，纠结在哪？纠结在我其实并不是一个好玩家上。

虽然从红白机开始，到2000年接触电脑，玩过的游戏已经完全数不过来了，但就水平来说，实在是拿不出手，典型的样样通样样松玩家，单拿一个游戏水准出来，估计各位读者老爷都可以把我羞辱的无地自容。于是在《杀出重围——人类革命》里继续因为差劲的配点和潜行技能一次次的吃着瘪；至于《雷曼——起源》这种平台跳跃游戏更是常年苦手，从《超级马里奥》时代继承下来的老毛病了；轮到《黑色洛城》，不争气的脑袋又总是费尽心思才能算尽这证据、证言和证人之间的重重机关，一通折腾下来，不但游戏债没还清，还有点头昏脑涨外加郁闷。

但其实后来想一想，纠结个啥呢？你我只是凡夫俗子普通玩家，都各自有各自的生活、学习和工作。游戏对你我来说只是和电影、电视、逛街或者是打扫房间一样的休闲娱乐，或者说是消磨时间的办法，我们并不是职业玩家，那么高不高端，又能如何呢？

玩来玩去，图的是个乐子嘛。不论你是在《战地3》的里海边境纵横天上地下，还是像我一样只能拿着电击器跟在大部队后面打杂混分；不论你是为了一身金闪闪的装备而日复一日刷着副本，还是只为了和心爱的人一起骑着火箭在天空翱翔，你我都一样，只是一群为了爱，为了乐趣走到一起的玩家罢了。

bluesky: 一样一样，都是苦手玩家，图个乐子而已，何必跟自己过不去呢？不知道各位读者在春节期间的游戏之旅是否顺利？

粥粥的IT与游戏（39）
噼啪噼啪

小时候，能够用电脑键盘盲打，
那种敲击键盘的噼啪响总是让人羡慕……

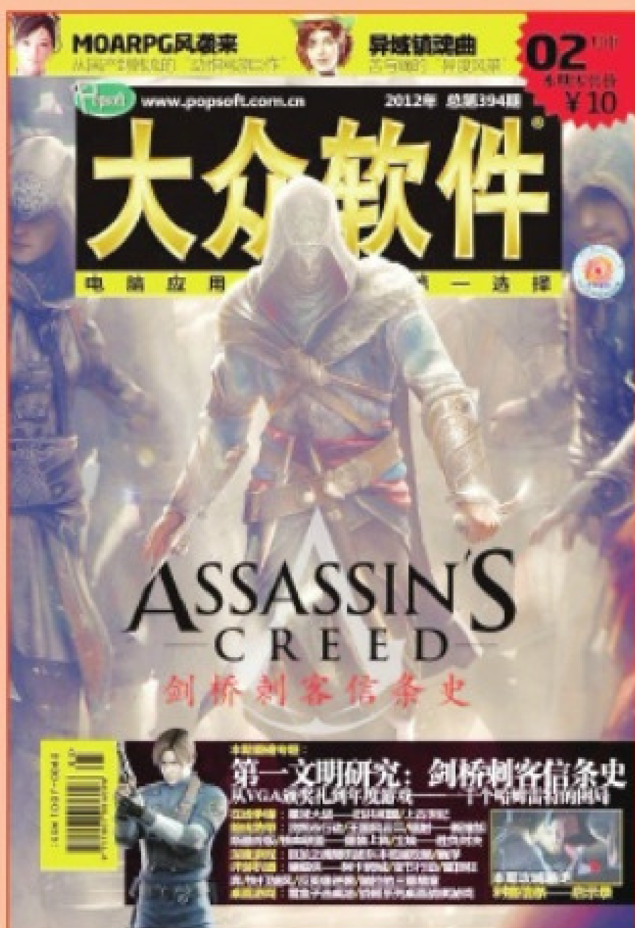
哦？
噼啪！
噼啪！
电脑课
噼啪！

哇~
好厉害哦！
好帅哦？！
好想会哦！
……
噼啪！
噼啪！
噼啪！

切！！俺也会！
……
得意

噼啪！噼啪噼啪噼啪！噼啪噼啪噼啪噼啪！！！！噼啪噼啪噼啪！！！噼啪噼啪噼啪！！！！！！！
……
噼啪
噼啪！
游戏中

BY 胖兔粥粥粥



2月中旬刊
快评

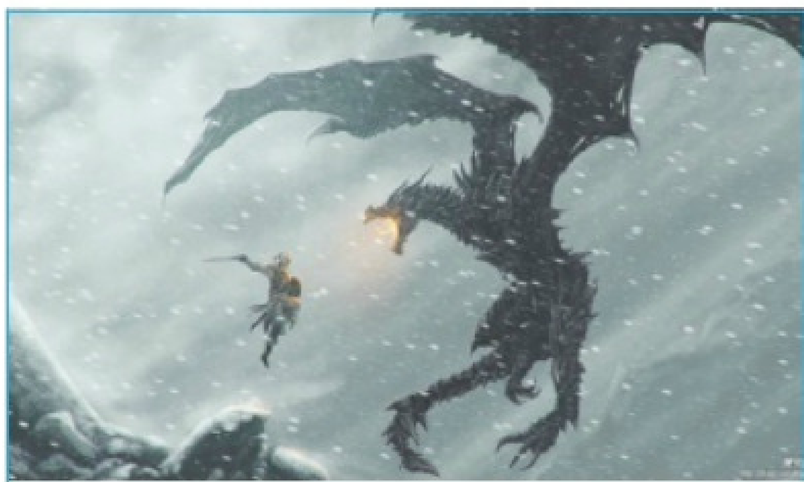
这期专题很强力，应该是目前为止最全面的关于《刺客信条》的历史背景的介绍了，还有朋友差点被那个《剑桥刺客信条史》的标题忽悠了一把，以为剑桥还真的写过这个。反派英雄那篇文章很有意思，角度挺独特的。**（网友 Starfox）**

评游析道的《异域镇魂曲》写得真的很好……不，是太好。《剑桥刺客信条史》也很有创意，N年没有一本杂志捧着看超过3个钟还没看完。《异域镇魂曲》的角度和深度真的好，用鉴赏艺术品的方式去解读一个游戏，黑岛瞑目了……**（网友 nick-划火柴）**

bluesky: 我自己也把这篇《刺客信条》历史专题反复读了很多遍，毕竟自己没有对这个游戏做很深的钻研，确实了解到了不少新的东西。至于“生化危机”系列今年到底要出多少作这个问题，信CAPCOM有节操还不如信世界和平，对吧？对你手中的这期杂志有什么想法和建议，欢迎Email到bluesky@popsoft.com.cn或者来信到北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目。登上杂志的快评将获得我们送出的小礼品。

微博
大软话题

大众软件果然棒：#大软话题#好多人是从“什么's你的name”开始知道世上有个“老滚”的，但我们正经点，除了膝盖中箭、除了“老头滚动条”这样的黑历史，你最想了解的关于“上古卷轴”系列的设定是什么？《上古卷轴V》给你带来了什么样的印象？有什么令人感慨的优点和需要改进的缺点？



1月31日 16:29 来自腾讯微博 全部转播和评论(34)　　转播 | 评论 | 更多

血翼龙：“老滚5”给我留下最深的印象是，西式RPG果然还是要配合各种MOD才有意思，我很期待“上古少女5”。

Nova：“踢牙老奶奶”继承人。

Wilson_Lau_：很好的游戏。画面、音乐、系统都不错，剧情中规中矩，另外值得探索的东西有很多，通过与众多NPC的对话，能够全面地了解整个故事背景……缺点就是不应该选在冬天发售，玩着好冷……

李某人：我感觉玩“老滚5”玩着玩着就自己玩跑题了……嗯，我的意思是这游戏让我感觉通关不是目的了，走着走着，就有Something把你带跑偏了……

rainbow：作为一个典型的欧美RPG，它有那种能在里面玩几次也不会厌烦的感觉。好比玩《龙世纪》的时候，完全忘记主线在各处溜达，结果最后一直没通关就躺在硬盘里了。玩“老滚”也是，就是要多溜达，然后为发现的那不经意的小东西欢呼，哪怕是别人玩剩下的。

葬月飘零：想知道尼恩星球以外星球的事情，不过这除了自己脑补以外是不可能的，“老滚5”从前作找补，估计6就该外星入侵了。不过真要赞一个，回到过去学龙吼来打败过去封印到未来的灭世神龙这剧情好神！

Oracle：最让我印象深刻的就是《Fami通》的评分……

秦唐远：优点就不说了，稍微有些缺憾的就是，打击感偏弱，不过这也是美式RPG的通病吧。

维齐不齐：好处自然不用说，至于缺点，就是玩游戏的时候，其实很多时候把任务当作了网游任务，玩过之后，没有什么很动人深刻的记忆。

K曹l道N宇G：印象最深就是刚开始玩时听说自由度很高，然后就直接路过溪木镇上山，边打狼边上山，然后就碰到了两位巨人……两级的诺德被巨人一棒子就敲死。在经历了两小时战斗无数次读档后，终于发现巨人不会攻击不在同一平面上的人，于是乎拿把弓箭在几块石头上跳上跳下，把那山一般的巨人杀了……比后来屠龙还有成就感。

大众软件果然棒：#大软话题#不知不觉，“膝盖中箭”这个小众游戏里的新兴笑料，超越了欧美RPG这个语言、玩法和习惯的壁垒，成了中国人网络上的流行语。就算你不知道所以然，也可以跟朋友调侃两句，一如当年“给力”的泛滥。是中国人的语言太贫乏，还是全民的乐趣点已经高度一致了？你认为全民中箭是正常的文化现象吗？



1月31日 16:27 来自腾讯微博 全部转播和评论(28)　　转播 | 评论 | 更多

Joker：我本来没有觉得会因为一句话而笑一个月甚至更久的时间，直到我膝盖中了一箭……好吧，一句好玩的话大家喜欢说而突然流行起来，我觉得这真没什么可上纲上线的……

merlinpinkst：什么东西说多了都会令人讨厌，是我对笑点要求太高么……

rainbow：膝盖中箭这个现象本质是不断更新的网络语言，就算没有“膝盖中箭”，也会有“肘子中箭”“脚踝中箭”，流行语那么多，何必在乎这一个的特殊性。而且其实每个都很特殊。

杨文韬：因为网络交流的便捷而使得一些比较好玩的词语迅速流行起来，这可以算是时代特色吧，试想如果没有网络的话，还会有多少人“膝盖中箭”呢？

杨庆：对于大多数来说，不跟上所谓的流行就会有Out的失落感。

开三：全民空虚、全民无聊造成的吧。

沿途遇见：宅才是带动大众价值取向的主力军，可悲剧的是，宅们的社会地位依旧很低……

于医师：“唉，这几天运气有点差，昨天骑着神马出去喊寂寞哥回家吃饭，结果让埋伏在路边的芙蓉姐姐射了一箭……啊，我膝盖中箭了！”

8神经：没记错的话，我应该一次都没说过这个笑话，因为一直没搞明白它的笑点究竟在哪儿……目前看来，膝盖中箭的网友远远多于了真正在“老滚5”中与守卫促膝长谈的玩家数目。然而不去长谈的话，你又根本找不到这句话的笑点在哪。那为什么还是有这么多没有长谈过的人膝盖中箭了？

大软话题是2012年《大众软件》编辑部与读者们互动的全新方式，以下话题来自腾讯微博，每周更新。请登录以下网址参与#大软话题#：http://t.qq.com/k/大软话题



编辑部的故事
新同事

过完年回来，院子里多了几条小狗，众小编们每次都要逗逗它们，好心的浮云还总是把快过期的牛肉分享给它们（被美编PIA飞）。上回说到梅林用错炉石到了膝盖中箭的年代，结果中旬刊人手不够，这期要新来一位同事，众小编纷纷议论，各自暗爽……

你们听说了么，梅林还没回来……
（不会吧，真的穿越了？）

上集梅林不小心用了炉石，结果到现在都没出现。

马上到截稿日期了，我们人手不够了呀怎么办，主编大人！

就是说又要招人了吗？

…

你们听说了么，马上要来一位新同事呢~

这期做了一大半的“上古”呢，真要感谢梅林在那边的重要情报！不过他说炉石还在冷却中，暂时回不来！

会不会是漂亮的MM呢~~一定是，一定是~

啊哈哈哈，啊哈哈哈哈……

哦也~这次一定是可爱的LOLI!不！应该是成熟的御姐！啊哈哈，好开心啊好开心啊>0<

新来的同事来啦，兄弟们~快来看啊~好可爱啊！好可爱啊~~~

真的么？快点快点看看新来的妹子~~~

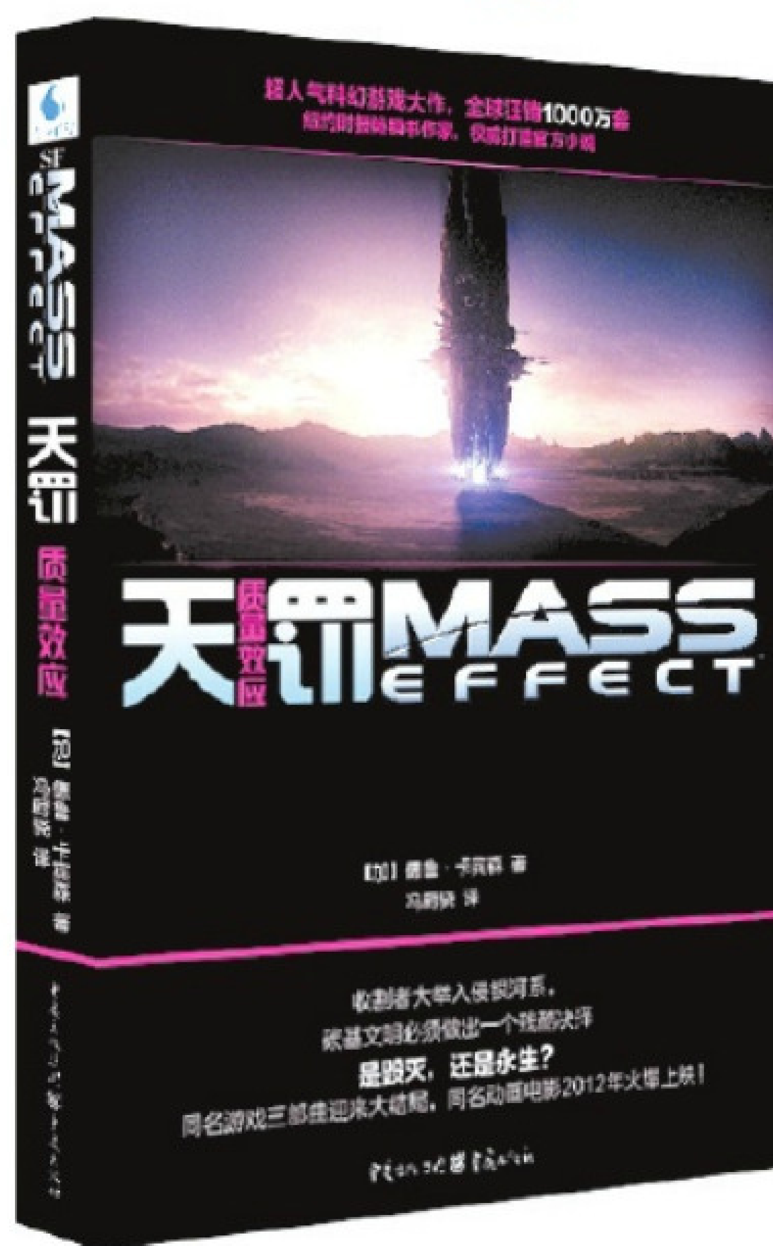
初来乍到~求新手福利比如红包神马的~~（伸手）

大家好，我是digmouse!请多关照！现在负责晶合通讯、剧场、读编以及TOP10 ~谢谢！

“质量效应”官方小说三部曲
Mass Effect Trilogy of Novels

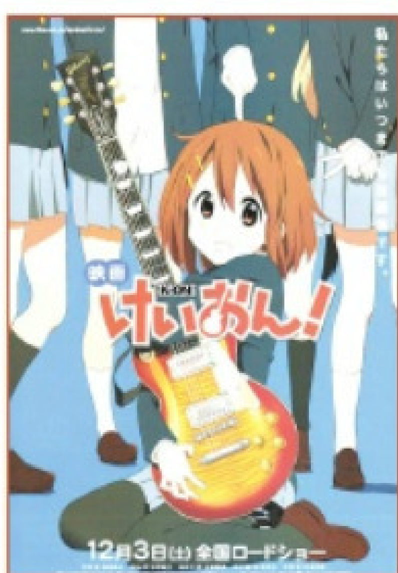
“质量效应”游戏三部曲马上将于3月迎来大结局，官方小说中文版也将于4月首发。BioWare公司起用加拿大科幻/奇幻作家德鲁·卡宾森（Drew Karpyshyn）担纲撰写“质量效应”官方小说，揭示游戏中若干神秘事件的前因后果，全方位地展示游戏角色们的喜怒哀乐。

卡宾森根正苗红，作为BioWare公司的首席游戏作家，曾为诸多大作撰写游戏剧情，这些大作包括《博德之门Ⅱ》“无冬之夜”系列、“质量效应”系列、《星球大战——旧共和国》。他还是《博德之门Ⅱ——巴尔的王座》官方小说的作者。2006～2009年，卡宾森写了一套名为《达斯·贝恩》的星球大战小说，一举登上《纽约时报》畅销书排行榜，从此跻身北美当红一线作家之列。



卡宾森先后创作了3部“质量效应”官方小说。第一部《天启》的剧情发生在《质量效应》游戏剧情之前20年，那时人类刚进入银河系共同体。游戏主人公薛帕德的上司大卫·安德森那时还不是舰长，只是一个初露头角的联盟上尉。第二部《升天》的故事发生在《质量效应》游戏剧情结束后不久，解释了游戏中的很多未解之谜；而如果玩家将《质量效应2》通关之后还意犹未尽，那便不可错过第三部小说《天罚》，这个故事是正发生在《质量效应2》结束之后。

2012年4月，果壳阅读与重庆出版社将一次性推出这3部官方小说的简体中文版，中国玩家也将与全球玩家同步感受到“质量效应”全产品线的魅力。从4月中开始，本刊也将独家节选刊登“质量效应”官方小说。



轻音少女 剧场版
けいおん!

《轻音少女》是由日本漫画家kakifly创作的四格漫画作品，讲述的是一个5人女子组合在一个行将废弃的轻音乐部从零开始展开音乐活动的故事。此次电影版沿用TV版原班人马，最大程度保持了原动画的原味与连贯性。导演和作画监督由参与了前两季制作的山田尚子和堀口悠纪子担当，以女性特有的纤细与敏锐创造出一个独具魅力的青春少女世界。堀口悠纪子对人物动作的要求细致入微，各种细节都要求务必与现实相符。山田导演则希望制作面向女性观众的动画，但戏剧性的是，首周的数据显示，入场观看本片的男性和女性比例为8：2……

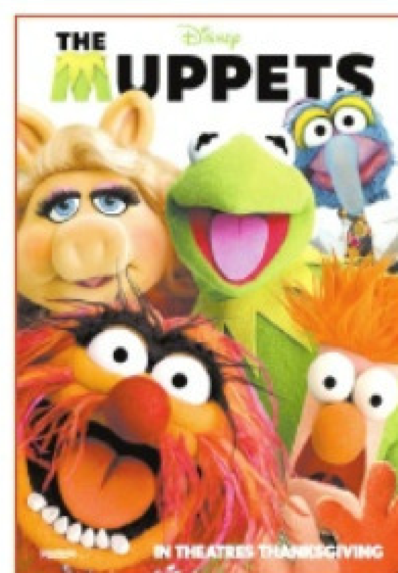
作为动画中重要的交通工具，KTR铁道的实体列车车体也喷涂了电影版的宣传海报，而这些工作都由粉丝志愿完成，可见本作人气之强大。



青少年
Young Adult

方舟子质疑韩寒“代笔”之争，可谓新年第一部大戏，名人的气量和网友的盲目程度让人目瞪口呆。无独有偶，前不久上映的《青少年》也是一部和代笔有关的影片。在片中，查理兹·塞隆扮演一个专门替别人代笔写青少年小说的捉刀作家，当她意识到自己的作品没有自己的任何署名后，毅然决定讨回公道。在这个过程中，她又见到了高中时期的男友，并与之旧情复燃。然而后者结婚不久，并刚刚做了爸爸，并不想她搅和在一起。与此同时，她也见到了其他几个高中老友，于是一场让人捧腹的计划就此展开。

本片编剧Diablo Cody和导演Jason Reitman曾合作过广受好评的青少年影片《朱诺》，之后在各自的领域混得有声有色，此番再度合作，相信本片一定会取得比《朱诺》还要大的成功。



布偶大电影
The Muppets

作为美国家喻户晓的一组布偶的人物形象，“布偶”从1950年代从吉姆·韩森手中走出来之后，就一直走红在银幕上。1970年代末的《大青蛙布偶秀》更是让其风靡全球。这些年因为CG技术的发达，传统布偶戏渐渐淡出了人们的视野，但这并不意味着布偶戏就会因此落后于时代。因为在拍摄CG电影的过程中，导演看不到影片的最终效果，而布偶却能直观地出现在摄像机前，本片自然也发挥了这一得天独厚的优势。而作为布偶题材的电影，笑料总是少不了的，不过在本片里，因为强调剧情的发展，笑话就退居其次了——即便如此，笑料依然不少。值得注意的是，因为一些粗俗的幽默元素，本片被划分到了PG级（辅导级）。这是布偶系列中第二部被划为PG的影片了，上一部是2002年的《布公仔圣诞奇遇》。

超能失控
Chronicle

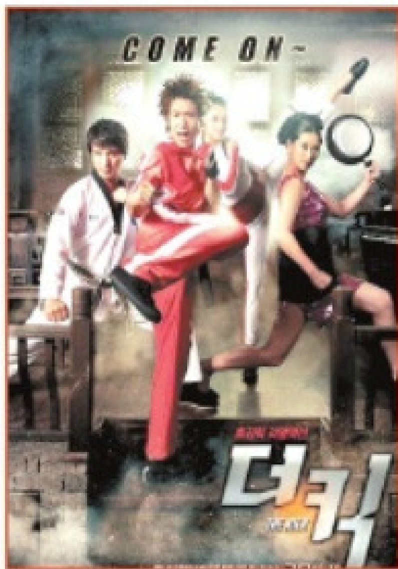


17岁的安德鲁和他的两个朋友在无意之间获得了超能力：意念移动物体、毁坏物体、飞翔等等。拥有超能力使得他们非常自豪，但是一开始只是在小范围内搞搞恶作剧而已。这些孩子慢慢锻炼自己的超能力，使它们越变越强。时间一长。他们便开始滥用自己的超能力，紧接着意外酿成恶果，随着超能力逐渐失控，大战也一触即发……

本片的拍摄手法颇为另类，因为有关超能力的片子已经不计其数，本片没法和《神奇四侠》这种片子拼特效，但导演从《灵动——鬼影实录2》得到了灵感，从一段DV资料的角度来构筑这个故事：3个朋友一起去玩，总会有人拿着一个DV，事无巨细地记录下来各种游玩的经历。

这种伪DV纪录片拍摄手法达到了意想不到的好效果，那种手持摄影机的晃动感、失焦感营造出来的真实感是电脑特技所无法实现的。而且结合影片中的超能力，也很好地解决了片中摄影机的摆放问题：只要用超能力控制摄影机悬空就好了，便可进行任意角度的拍摄。

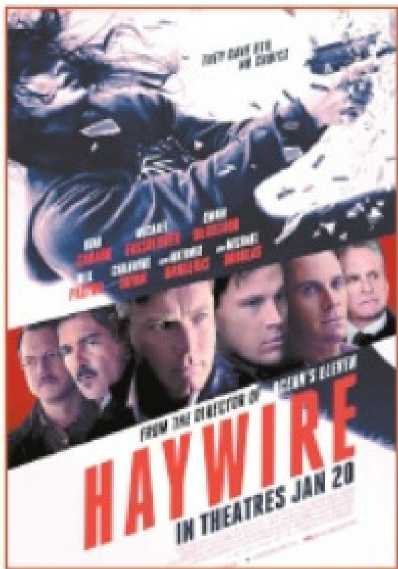
尽管影片的主题是超能力，但导演想赋予这部影片一种真实的和正常的感情，因此他尽量确保影片中所有人物对事件的反应都是真实而可信的，都是正常人拥有的。他们在影片中的种种作为，都是青少年最自然和最正常的反应。可以这么说，除掉那些超能力的噱头，这部电影就是一部讲述青少年生活和心态的电影，就是一部青春电影。而与那些一上来就狂轰滥炸的大片不同，本片一开始就往小了做，通过不断升级，到了后面，居然让人有了一种大片的酷炫感，这也是此片的一个聪明之处。P



踢出一片天
The Kick

本片是泰国导演普拉奇亚·平克尧的首部跨国合拍片。他曾以“拳霸”系列扬威国际影坛，成功将充满力量感的泰拳文化传播到全球。在影迷高呼“要真实”的今天，硬派动作片越来越受到人们的推崇，而平克尧最擅长的也正是在搏击中彰显人类最原始的体能和意志，当他联手韩国公司拍摄有关跆拳道的动作片的消息一传出，就引来两国娱媒围观。平克尧表示，对跆拳道的喜爱由来已久，与泰拳不同，跆拳道有东方“道”的精神融入其中，动作也更为飘逸、清爽，淡化了血腥感，强化了文艺感。

由于韩国方面派出了曾拿到跆拳道一段的实力男星，跆拳道比赛世界冠军也在片中出场，并使出了450°踢腿这样的高难度动作，相信硬派动作爱好者一定会大呼过瘾。P



制胜一击
Haywire

本片讲述了有关一个背叛、追杀，保护的故事：主角是一位美国政府雇佣的特工，在柏林执行任务时遭同伙陷害被全球通缉。她不得不利用过人的格斗技巧躲过重重追捕，返回美国保护自己的家人并找到背叛陷害自己的坏人复仇。导演Steven Soderbergh的主要代表作是《毒品网络》《性、谎言和录像带》，这样一位偏向文艺口味的导演突然转向动作戏，加之主角为女性，不由得让人疑惑本片在激烈的打斗之余，会不会透露出一股文艺范。

导演声称自己之所以对这个题材感兴趣，主要是因为剧本里的女性强者角色。“在一个男性作为主导力量的社会里，能有这么出色的一个剧本，这很令我心动。”而女主角吉娜·卡拉诺是一个很出色的女性MMA运动员，擅长综合搏击，这也是导演把她选中的原因。P



大闹天宫 3D动画版
The Monkey King 3D

在各种赶工、山寨动画层出不穷的今天，1961年的动画版《大闹天宫》无疑是我国动画史上的瑰宝。无论画面还是音乐，直到现在来看都是一个巅峰。如今上海美术电影制片厂制作《大闹天宫3D》，不仅是在向50年前的原版致敬，更是在向已经有70年历史的华语动画电影致敬。

原版《大闹天宫》的黄金配音阵容一直为众多配音迷所津津乐道，此次《大闹天宫3D》也请来了全明星的配音阵容，比如姚晨和陈佩斯等。不过习惯原版配音的朋友再来看新版版，多少会有些不习惯。更让人遗憾的是，由于新版的音乐有所变动，导致之前同步率很神的桥段——比如猴子被压在五行山下，天庭跳舞狂欢那段——变得略微平淡。但冲着经典作品的3D化，更为了重温儿时的欢乐，这部动画依然值得你再看一遍。P

爱疯了
Like Crazy

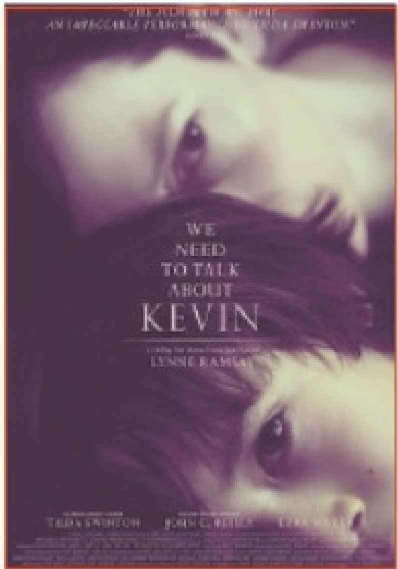
首先得说，这部电影和大红大紫的“爱疯”手机没有任何关系，不过它在国内被冠以这么一个名字，倒是既能反应出影片的主旨，又能起到吸引眼球的作用，影片的故事则讲述了一对情侣的远距离恋情，虽然男女主角的经历让人心碎，好在结局是充满希望的。



安娜是一个来自英国的留学生，而雅各布则是土生土长的美国人。他们同时就读于一所洛杉矶的大学，开始了一段浪漫的爱情。之后安娜的护照签证到期，因为爱情，她留在了美国。但移民局找上了门来，强制遣送安娜回到了英国。并且给出一个让安娜痛苦万分的惩罚：她今后永远不能再次踏上美国的国土。

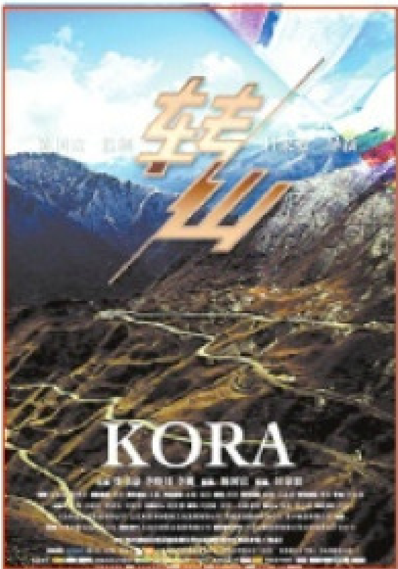
安娜回到了英国，这种远距离的恋爱让两个年轻人都备受煎熬。时光一点点流逝，两个年轻人在各自的国度都有了自己的生活，可是他们心中却始终放不下彼此，在爱情的驱使下，雅各布踏上了去英国寻找爱情的旅途。

有趣的是，早在电影开拍之前，导演德雷克·多雷穆斯就对这部电影的每一个细节和每一处情节转换了然于胸，因为《爱疯了》的故事，就是他和女友的相遇和相恋史。影片标题来自他们曾经通信的结尾（I love you like crazy）。只不过物是人非，两人已于2005年离婚。德雷克在拍这部电影的时候，第一个通知的就是自己的前妻，影片制作完之后，德雷克送了一份拷贝给前妻，让她在电影公开上映前就欣赏到了本片。在欣赏完影片之后，前德雷克太太说：“很明显，他希望我在看过电影之后会开心，当然我很开心，但是他似乎忘记了去讨好那些帮助他拍摄电影的人。”



我们需要谈谈凯文
We Need to Talk About Kevin

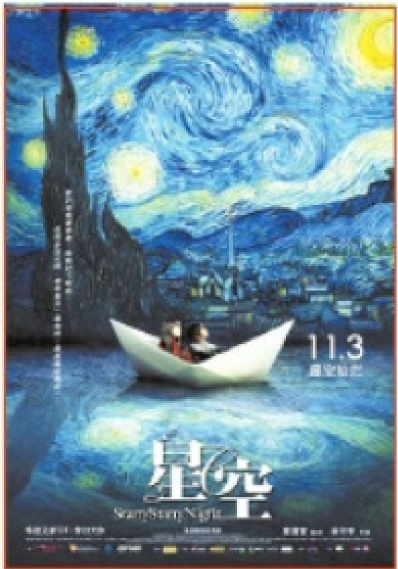
影片改编自莱昂内·希瑞福创作于2003年的同名小说。故事聚焦于一桩虚构的校园枪杀案，从一个母亲的视角反思了学校教育和家庭教育的问题。2005年，BBC就买下了该小说的拍摄版权，曾经拍摄了《捕鼠者》的女导演琳恩·拉姆塞接过了导筒。在短短40天的拍摄周期里，为我们展现了一部格调灰暗的严肃电影，以倒叙的方式呈现了一个中产阶级家庭中的母亲和她的儿子，从孩子还在母亲肚皮里直到他18岁，不断恶化的关系。将这样另类的一部小说改变成电影并不容易，由于原著采用书信的形式讲述故事，这让重新修改剧本变成了一项浩大的工程。为了让电影看起来更加真实可信，导演还花了大量时间和专门研究变态行为的儿童心理学家相处，这也使得本片更容易打动观众的心。



转山
Kora

本片根据谢旺霖的同名畅销小说改编，故事中主人公所骑行的高原路线，从丽江到拉萨，平均海拔在3500米以上，长度近2000公里，骑至芒康一段后转入318国道——这正是中国骑行爱好者心目中的经典，犹如美国人心中的66号公路。

本片是影坛第一部讲述滇藏线骑行故事的剧情片，摄制组特意奔赴西藏拍摄，70余人的剧组在零下30度的极端环境之下完成了90天的极限拍摄，遭受了高原反应和断粮等重重考验，电影拍摄的平均海拔高度也创造了全新吉尼斯世界纪录。但在艰难险阻之后，影片所呈现出来的是无可比拟的壮阔美景：像梅里雪山云雾、业拉山99道弯、米拉山暴雪以及盐井，如果不是设身处地，而是在摄影棚里对着绿幕拍摄，就算可以达到类似的视觉效果，恐怕也难以表现那种意境。



星空
Starry Starry Night

几米的漫画想必大家都不陌生，细腻的画风配合温馨的情节，至少在学生时代给了笔者很多遐想。之前几米的作品也有不少被改编成动画，但《星空》是首部由几米本人主动争取改拍成电影的作品。几米曾表示这是他近年来投入最多情感的一个创作，也是最有电影感的作品：“我非常希望青少年可以看到这样的书，我很想用一本书来陪伴青少年度过一个个混乱无助的日子，这种想法是之前从来没有过的。”他多次亲赴片场为演员和剧组打气，片中也处处可见几米的手绘真迹。为创造出几米漫画那种充满童话感的想象空间，本片首次采用了电脑特效，扩大原著的想象空间，这让影片看上去就像一首后青春期的诗，色彩斑斓、感情纯粹而又带点淡淡的小忧伤，非常成功的继承了几米漫画里的精髓。

“上古卷轴”十大未解之谜

有18年历史的“上古卷轴”系列游戏已不只是一个练级、打怪、做任务这种固定模式的角色扮演游戏了，它用18年时间和几百本书籍塑造了一个庞大的奇幻世界，有自己的天文、地理、历史、人文，同样，也有着属于自己的未解之谜。



天际随处可见的塔洛斯神像显示着这里的人民对他的崇拜

■天津 半神巫妖

十

《上古卷轴Ⅳ——湮灭》的主角在这200年里究竟发生了什么？

在《湮灭》的资料片《战栗孤岛》的最后，玩家作为西罗帝尔的勇士进入魔神谢尔格拉的湮灭位面：战栗孤岛（Shivering Isles），并终止了疯狂之神谢尔格拉的诅咒，释放了他的本源：秩序之神基加拉格。仍旧只是一个凡人的玩家成为了战栗孤岛这个湮灭领域之主。

在200年后的《上古卷轴Ⅴ——天际》中，主角龙裔在魔神任务中会再次遇到疯神谢尔格拉，他在同疯子皇帝佩拉吉奥斯三世的对话中却提到了《湮灭》主线任务最后的马丁化身为龙一事。众所周知，《湮灭》的主角见证了此事，那么这是否意味着这位疯神谢尔格拉就是《湮灭》的主角在Mantle（一种凡人升华成神的方法）成功之后所升华成的新的疯神呢？

九

雪精灵的灵魂为什么可以充满白色而不是黑色灵魂石？

雪精灵曾经拥有着比高精灵还要璀璨的文明和先进的文化。但因为和诺德人战争失败并且被矮人毒害，成为了目盲的地下种族，他们失去了自己的文明传承，变得残暴和野蛮，对地面种族充满了仇恨。

奇怪的是，在《天际》中，雪精灵的灵魂和那些骷髅、尸鬼等怪物的灵魂一样，可以被白色灵魂石吸收。问题就来了，举一个现实的例子：难道一个人的性格变得乖张、残暴，那么他就不再是人类而成为野兽了么？雪精灵在几千年中到底遭遇了什么，改变了他们的灵魂本质甚至种族类型？到底是什么让雪精灵从艾尔诺菲的后代中脱离出去、失去了神族的血脉呢？

八

晨风原审判席三神之一的维威克到底去了哪里？

在《上古卷轴——Ⅲ晨风》的资料片《审判席》的最后，尼瑞瓦因毁掉了洛克汗之心，于是审判席这3位靠偷取洛克汗之心的神性火花封神的凡人失去了力量来源。阿尔麦西亚发疯杀死了索萨·希尔并最终被尼瑞瓦因所杀，但是另一位神、战斗诗人维威克却失踪了。

维威克失去神力和失踪直接导致了晨风的不稳定，高悬在瓦登费尔上空的浮空巨石坠落，毁掉了大半瓦登费尔，最终引起晨风全境的连锁自然灾害，致使亚龙人趁虚而入入侵了晨风。

但是维威克这位极具个人魅力的凡人之神的下落如今却没有哪怕一丁点明确的答案。这位曾经自诩自己“左手毁掉了一个旧世界，右手又建立了一个新的，全凭自己的意志”的凡人之神下场如何，只能等待在后续游戏中探寻了。

七

天上的双月是否会坠落人间？

被称为创世神的洛克汗欺骗了神族，让他们创造了这个世界，神族为此付出了极大的牺牲，但世界仍旧不算稳定。为了彻底解决这个问题，也为了惩罚洛克汗，时间龙神阿卡托什召集众神族开会审判，最终决定撕碎洛克汗。他的心脏被抛入晨风的大海，身体的一部分沉入尼恩大地，另外一部分躯干则成为尼恩的双月挂在天空。

有趣的是，系列游戏的设计师之一Michael Kirkbrid（“上古卷轴”世界观塑造者之一、《晨风》主要设计师、维威克的创造者）在官方论坛写了一篇文章，提到了一种叫做“着陆”（Landfall）的理论。

这个着陆理论预言了尼恩世界未来将要发生的一个大灾难：洛克汗的身心各部分在未来将会被释放出来，重新合成为一个部分。洛克汗之心的神性已经在《战栗孤岛》的最后被释放了，那么作为躯干的双月最终会坠落，与他的心脏和身体重逢。

这篇文章题目是《第五纪元写来的情书》，是不是预示着在尼恩的第五纪元这个Landfall就会发生呢？

六

凡人真的可以封神或者超越神吗？

在第10大谜团中我们提到了Mantle这种凡人封神的办法，而在高精灵的传说中，还存在另外一种叫做Psijic Endeavor的方法。这种方法指的是，凡人通过修炼和领悟，参透并脱离了生死轮回，回到精神世界成为神甚至更高级别的存在的一种方法。

那么到底这种Psijic Endeavor是否有成功的例子呢？历史上被认为成功的有两大例证——其一就是九圣灵之一的生死之神阿凯，另一位就是著名的塔洛斯。但这两个例证骑士都没有明确的证据——毕竟所谓的升华过程谁也没有亲眼见到，那么这也只能暂时存疑了。

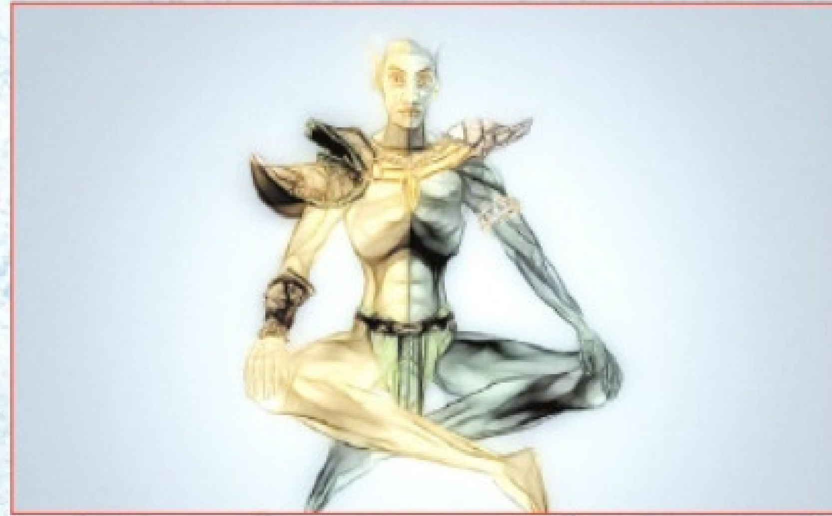
五

“上古卷轴”到底是什么？

作为游戏核心观念的“上古卷轴”，玩家在《湮灭》和《天际》中都有幸亲手“摸”上一“摸”，甚至使用它，见



（左上图）《天际》中的谢尔格拉被认为就是前作《湮灭》里的游戏主角
（左下图）《战栗孤岛》中的魔神谢尔格拉
（右上图）维威克在玩家中拥有很高人气
（右中图）玩家幻想中的雪精灵原貌
（右下图）雪精灵真的和《魔戒》中的咕噜一样成为怪物了么？









证它的惊人力量。那么到底这个传说记载了现世中所有已经发生、正在发生、即将发生的事件的卷轴到底由谁制造并且目的何在呢？

按照官方的定义，上古卷轴本身是创世神族的预言，其来源和数量未知。上古卷轴的数量未知并不是因为它有很多复制品，而是因为它以不能被计算的形态存在着。

在《天际》中，上古卷轴以一个真正的卷轴形态存在着，上面的图案类似星图，拥有将世界吞噬者奥杜因抛入时间洪流的力量。那么谜团就来了，这个神器到底是什么？武器还是预言？制作它的目的到底是为了警示后人未来的灾难，还是直接被用来避免这些灾难呢？

四

世界吞噬者奥杜因到底去了哪里？

在"上古卷轴"的世界观中，奥杜因是作为世界吞噬者存在的，传说每一世的结束都将以他的吞噬为标志，最终奥杜因将吃掉旧世界。

我们暂且不说神话是否只存在于其字面意义上，我们只是先认定奥杜因确实可以带来这一世的终结，那么为什么他的父亲时间龙神阿卡托什要赐龙血给凡人来阻止他呢？有一种理论认为，阿卡托什和洛克汗代表着某一精神力量的两个方面，因此他们的身份也会在世界的轮回中不断变换。因此阿卡托什为什么要阻止奥杜因终结这一世就很清楚了：延续自己这一世的统治地位。

但奥杜因是不可能被杀的，他虽然自称是时间龙神阿卡托什的长子，但在诺德神话中他就是阿卡托什，也代表着时间龙神的毁灭的一面。

奥杜因到底去了哪里、他在未来还是否会出现以完成自己的使命？我们能够推测的是，龙裔的故事也许结束了，但奥杜因的肯定没有……

三

塔洛斯是否真的是第九位圣灵？

塔洛斯可以说是"上古卷轴"历代中贯穿始终的人物，这位第二纪元时期带领军队统一了整个塔姆瑞尔大陆，建立了塞普汀帝国、开启了第三纪元的名为泰伯·塞普汀的伟大将军、皇帝，随后被宣布成为第九圣灵。

我们前文说过，凡人封神有很多种方法，但仔细追究的下去，似乎Mantle和Psijic Endeavor都不像是塔洛斯封神所采用的方法。更多的历史似乎将他的神格归结于其他八圣灵对他功绩的奖励。

那么塔洛斯到底是否真的成为了圣灵中的一员呢？有人

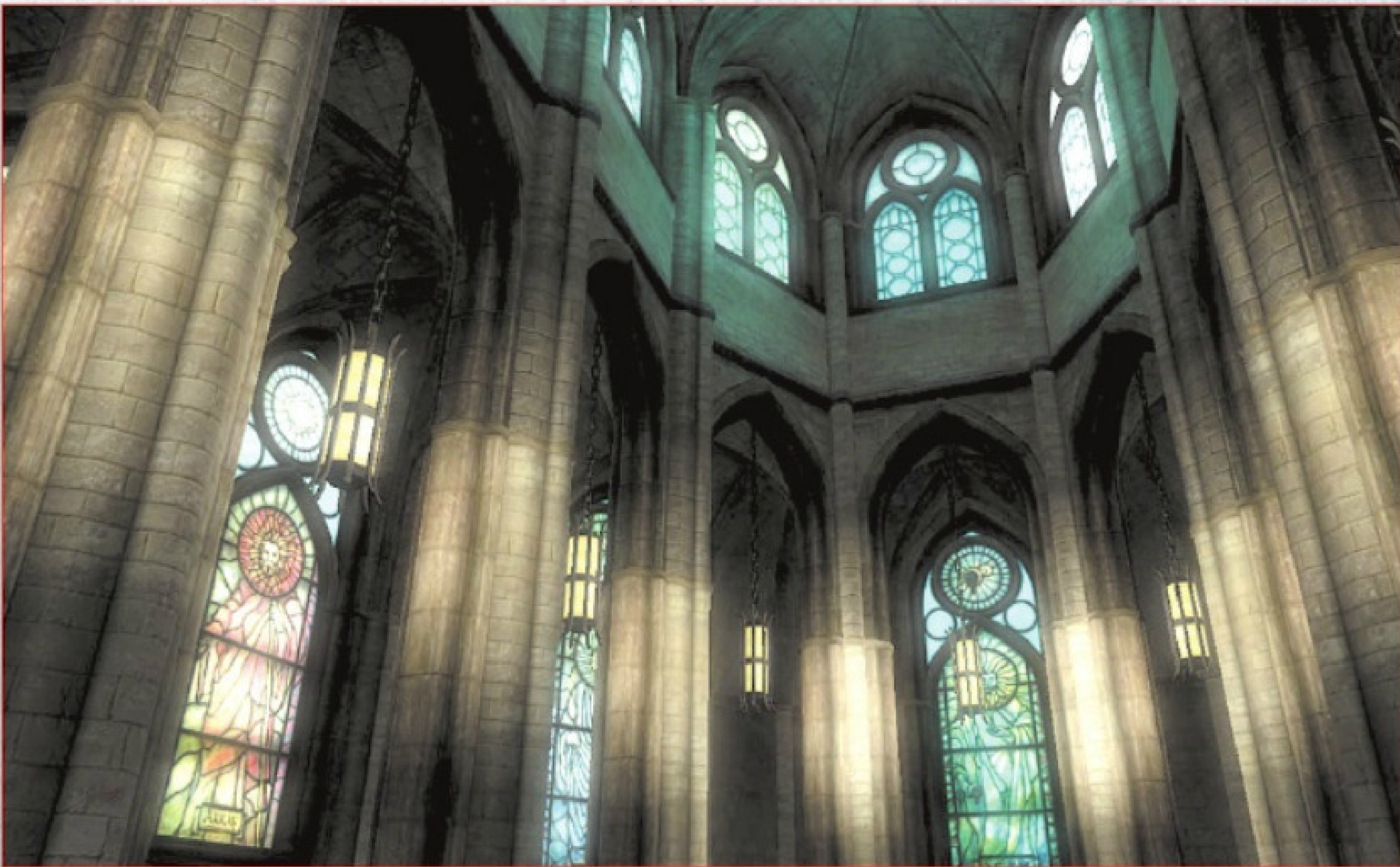
（左上图）《天际》中的上古卷轴
（左中图）《天际》中可以通过上古卷轴穿梭时空
（左下图）松加德被认为是魔法位面阿瑟瑞斯的一部分，凡人真的可以通过封神到达这个领域么？
（右上图）传说中的洛克汗躯干
（右下图）九圣灵中的两位以前都是凡人么？











说在神庙中的塔洛斯祭坛前祈祷确实有效，这足以证明他的神格。但是阴谋论者也同样有看法，比如一个看法是，洛克汗这位缺席神、人类之神会不会假借塔洛斯之名占据了这一圣灵位置呢？这个未解之谜也许永远不会有答案，我们只能在尼恩的历史长河中继续摸索……

二

矮人到底去了哪里？

锻莫，深地精灵，也被称为矮人，是一个神秘的定居在晨风地区的精灵种族。在红山战役期间，矮人大法师Kagrenac使用了他制作的工具企图从洛克汗之心汲取力量，结果导致全部矮人瞬间消失了，只有一位矮人因为当时在外层空间而幸免（详情参考前文的《尼恩世界通鉴》中的相关章节）。

关于矮人消失的原因有很多种解释：一种是Kagrenac认为他可以通过洛克汗之心的力量让矮人一族变得不朽并且升华到其他位面。还有一种说法是Kagrenac当时只想用他的工具将当地矮人传送去另一个地方，但是发生了错误，世界上全部的矮人都被从这个世界中被抹去了。

几千年过去了，矮人丝毫没有回归的迹象，甚至连一点线索都没有留下。他们留下的，只有天际省、晨风省那深埋地下矮人遗址中吱呀作响的庞大机器…… 这有可能是“上古卷轴”世界中最大的谜团之一么？

一

为什么“上古卷轴”的主角多是囚犯？

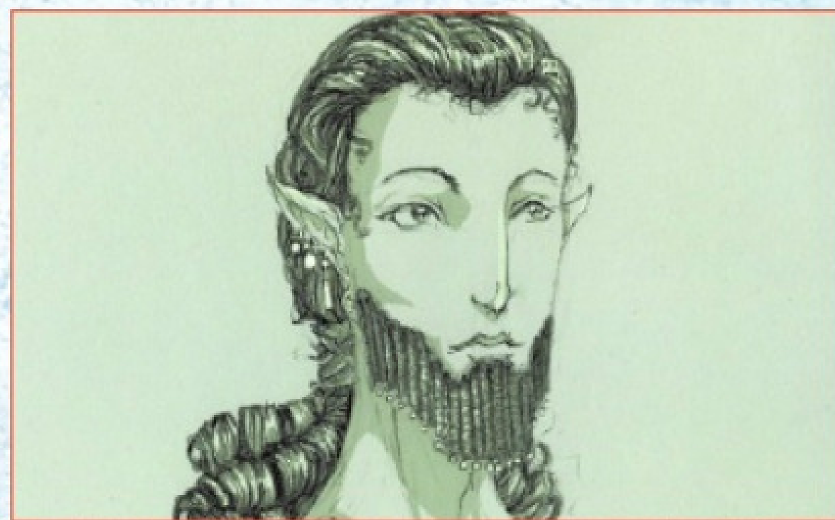
如果说《竞技场》、《匕落》的主角都还有自己的身份和主要目的，那么后3代游戏的主角（尤其是四代）几乎都是完全被拽进历史洪流中的囚犯。到了现在这已经成为了“上古卷轴”游戏的标志了。

而这3位囚犯的身份也不相同。《晨风》的主角发现自己是北地精灵英雄尼瑞瓦的转世，《天际》的主角获得自由不久就发现自己是传说中的龙裔。只有《湮灭》的主角确确实实是一个囚犯，而且毫无背景，但是他的结果却是3位囚犯中最好的——正如前文推测的，他很有可能成为了魔神谢尔格拉。我们有理由相信《上古卷轴VI》的主角仍会是一名囚犯，而挖掘他背后的真实身份也成了游戏一大乐趣所在。但为什么他一定是个囚犯呢？这似乎还没有确切答案。

以上就是“上古卷轴”世界的十大未解之谜，其实我们在仰望星空的时候，这些谜团也在世界的各个角落里等待着我们去挖掘真相。披上盔甲、拿起武器，继续在这个广阔、神秘的世界里探索吧！P

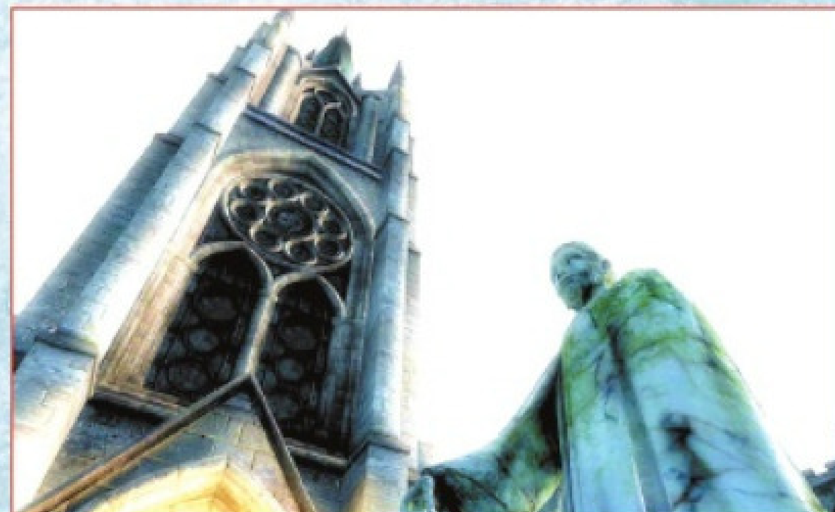


（左上图）奥杜因真的被杀死了么？
（左下图）塔洛斯是帝国的象征
（右上图）矮人画像
（右中图）第三位囚犯——龙裔
（右下图）曾经的帝国九圣灵宗教中的塔洛斯









大众软件旬刊
2012年3月中 总第397期

主管单位中国科学技术协会
主办单位中国科学技术情报学会
编辑出版大众软件杂志社
名誉社长高庆生
社长宋振峰
总编宋振峰

执行主编王晨
编辑部谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑杨文韬 汪澎 任然 韩大治
朱飞 马骥 范锴 罗玄 黄利东 毋羽
本期责编黄利东
电话010-88118588-1200
传真010-88135597
新闻热线010-88118588-1250
通信地址北京市100143信箱103分箱
邮政编码100143

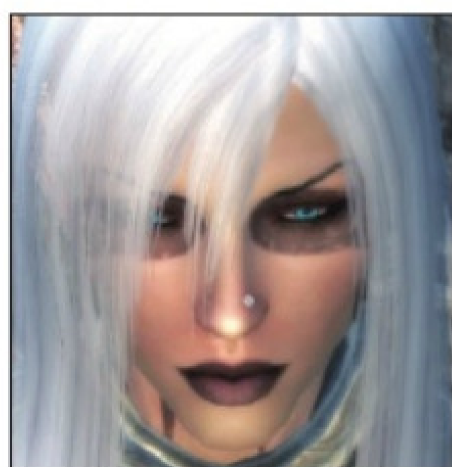
广告部高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电话010-68271996、68272656
传真010-88135597
读者俱乐部010-88135623

发行部陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电话010-88135613
传真010-88135614

平面设计林静 韩沂杏 平龙飞 汤瑛 张子祚
印刷北京盛通印刷股份有限公司
刊号ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号082-726
国内发行北京报刊发行局
订阅全国各地邮局
广告许可证京海工商广字第8068号

出版日期2012年3月8日
定价人民币10.00元

少女卷轴



大家终于耐着性子看完了本期“上古卷轴”专题，那么我们来说点轻松的吧，比如“少女卷轴”。因为MOD的极大丰富，不管是在“辐射”还是“上古卷轴”的新作里，你都有机会捏出极具东方美感的女性，这是在三代和三代以前完全无法想象的另类恶趣味。

“少女卷轴”的开放性让许多经典MOD应运而生，Bethesda也是家聪明的公司，他们实际上非常欢迎更多上古少女的出现——Bethesda宣布将在近期发布《上古卷轴V》的“创造”引擎编辑器（Creation Engine），PC玩家们甚至可以跳出上古少女，用编辑器创造更多新奇的游戏元素。你的作品还可以上传到Steam Workshop进行共享，没有什么比这个更能维持“老头”的热度了。

当然官方也并没有闲着。Todd Howard最近开始向媒体吹风，表明《上古卷轴V》的后续开发有很多值得期待的东西。之前，已经有玩家在裂谷城附近突破了空气墙，进入了晨风和中央省，并在那里看到有贴图的地形和城市，因此，虽然最可能的解释是，这是为了填充天际省的3D世界地图，但还有一种可能——你在本作的DLC中将可以探索这些地区。Todd Howard不置可否，听上去的确有利用这些美术资源的嫌疑。而他给我们的明确暗示是，《上古卷轴V》的DLC不是一个简单的DLC，它将具有一个传统资料片的规模。

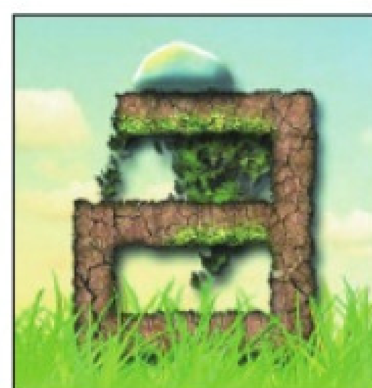
欢迎登录大软地盘（http://www.popsoft.com.cn/bbs/）及新浪和腾讯微博大众软件果然棒（@popsoft），2012年的“大软”官博将每周推出热门话题，与你互动。

浮云
sky@popsoft.com.cn

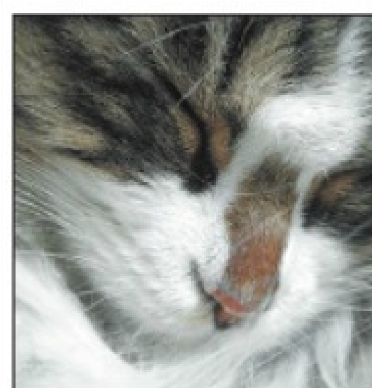
下面是“责编大家谈”环节……



手握炉石的
梅林粉杖
为什么专题都做完了，炉石的CD时间还没有到，还没有到……



看专题看到爆的
蓝星
嘿，我可以期待以后没有“老头6”吗？



高级有趣的
Oracle
你们谁想知道“高级有趣”这个典故，谁想？



=。=玩弄新同事的
落琪
嘿你们知道吗，新来的小编是只Mouse……啊哈哈哈好可爱呀

NEXT ISSUE

下期强档

孤岛惊魂3

《孤岛惊魂3》的最新影像表明，这款游戏的风格与前作又有不小的差异。游戏发生在一处被神秘匪徒占据的小岛，我们的主角James Brody和他的爱人、好友来此旅行，不料遭到匪徒绑架，幸运逃脱的James需要找到爱人。不过，他发现自己有些精神错乱，原因是由来自小岛上一件叫做“美杜莎”（Medusa）的远古圣物引发的



有了你，我们将更完美！

欢迎加入《大众软件》的大家庭！

如果你喜欢摆弄软件、硬件、数码；
如果你熟悉IT业，常有所感；
如果你挚爱游戏，多有所悟；
如果你醉心打探、整理、分享信息；
如果你热爱写作，文笔出众；
最后——如果你喜爱“大软”，
欢迎加入我们！

前往应用组 10米
与Sting研究代码，与魔之左手共秀新品，战斗在大软评测室……

10000公里

者组 10米
生铁的足迹，

前往娱乐组 10米
与8神经尽论三剑，与Fly捍卫部落，寻觅Cross的游戏仓库……

前往中
与蓝星老爷雄辩，与梅林粉
挖掘“鬼畜眼镜”的幕后故事……



《大众软件》诚聘编辑、记者与美编，有意者请将个人简历、以往所撰写文章发送至editor@popsoft.com.cn。

邮发代号：082-726
售价：¥10.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN